

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

**FIDELIDADE NAS ADAPTAÇÕES DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS PARA O CINEMA**

CÉLIO DA SILVA JUNIOR

RIO DE JANEIRO

2007

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

**FIDELIDADE NAS ADAPTAÇÕES DE HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS PARA O CINEMA**

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social/ Jornalismo.

CÉLIO DA SILVA JUNIOR

Orientador: Prof. Dr. Fernando A. Salis

RIO DE JANEIRO

2007

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **Fidelidade nas adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema**, elaborada por Célio da Silva Junior.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia/...../.....

Comissão Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Fernando A. Salis
Departamento de Comunicação - UFRJ

Prof. Fernando Fragozo
Departamento de Comunicação -. UFRJ

Prof. Gabriel Collares Barbosa
Departamento de Comunicação -. UFRJ

Prof. Dra. Raquel Paiva
Departamento de Comunicação - UFRJ

RIO DE JANEIRO

2007

AGRADECIMENTOS:

À minha família por tudo na minha vida

Ao meu orientador, Fernando Salis, por me ajudar na conclusão deste trabalho

Aos meus amigos, também grandes fãs de cinema e quadrinhos

A Vera Lucia, minha verdadeira luz nos momentos de trevas

FICHA CATALOGRÁFICA

SILVA Junior, Célio da .

Fidelidade nas adaptações de quadrinhos para o cinema. Rio de Janeiro, 2007.

82 f.

Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) –
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação
– ECO.

Orientador: Fernando A. Salis

SILVA JUNIOR, Célio da. **Fidelidade nas adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema.** Orientador: Fernando A Salis. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo.

RESUMO

Monografia que discute a importância da fidelidade ao adaptar histórias em quadrinhos para o cinema, tendo como base as produções de 2005, *Batman Begins*, dirigida por Christopher Nolan, e *Sin City – A Cidade do Pecado*, dirigida por Robert Rodriguez e Frank Miller. Os dois filmes foram considerados bons exemplos de adaptações e inspiraram o mercado cinematográfico a produzir obras que, em detrimento à questão comercial, passam a respeitar o material que as originaram. Isto tornou a transição de quadrinhos para o cinema mais respeitável e mais relevante, seja do ponto de vista artístico como também do ponto de vista mercadológico, criando mais admiradores das histórias em quadrinhos em todo o mundo.

ESTUDOS CULTURAIS, QUADRINHOS, BATMAN, CINEMA, SIN CITY

ABSTRACT

SILVA JUNIOR, Célio da. **Fidelidade nas adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema.** Orientador: Fernando A Salis. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo.

Monographic work which discusses the importance of fidelity in adaptating comic book stories to the cinema, based on the 2005 motion pictures, *Batman Begins*, directed by Christopher Nolan, and *Sin City*, directed by Robert Rodriguez e Frank Miller. Both films were considered good examples of movie adaptations and inspired the movie market to produce works, in spite of commercial matter, that respect their original material. This made the transition of comics becoming films more respectable and more relevant, from the artistic to the merchandizing point of view, creating more comic fans all around the world.

CULTURAL STUDIES, COMICS, BATMAN, CINEMA, SIN CITY

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
2	Histórico dos Quadrinhos	4
2.1	Origem do personagem Batman	8
2.2	Frank Miller: Cidadão-modelo de Gotham City e Sin City	14
3	Cinema e Quadrinhos: Uma simbiose que faz bem aos dois lados	19
3.1	Batman no cinema: Nos episódios anteriores	25
3.1.1	Batman: Um morcego para novas gerações	30
3.1.2	Batman – O Retorno: O morcego volta a atacar	38
3.1.3	Batman Eternamente: Uma visão paradoxal do morcego	42
3.1.4	Batman & Robin: A queda da Dupla Dinâmica	47
3.1.5	Batman Begins: De volta ao começo	52
3.1.6	A fidelidade aos quadrinhos em Batman Begins	66
4	Sin City: Uma nova maneira de ver quadrinhos no cinema	68
4.1	A loucura de Robert Rodriguez	69
4.2	A Cidade do Pecado	70
4.3	A Grande Matança	71
4.4	O Assassino Amarelo	72
4.4	A fidelidade aos quadrinhos em Sin City	73
5	CONCLUSÕES	75
6	REFERÊNCIAS	76
7	APÊNDICES	79

1 - Introdução

Os quadrinhos constituem hoje, em todo o mundo, um gênero discursivo-literário de grande penetração popular. As publicações deste gênero envolvem uma variedade de títulos e excessivas tiragens que são adquiridas por um público cativo, fato que demonstra que, embora nos dias atuais existam sofisticados meios de comunicação e entretenimento, os quadrinhos persistem atraindo um grande número de pessoas.

As histórias em quadrinhos tornaram-se populares porque as etapas de produção, as formas de divulgação e as estratégias de comercialização foram organizadas em uma escala industrial, favorecendo a profissionalização de cada fase de sua construção, e contribuindo para uma quantidade significativa de tiragens. Ainda hoje, a indústria dos quadrinhos movimenta-se por profissionais dos quatro cantos do mundo, transitando por diversas línguas e culturas distintas, promovendo a padronização de conteúdos e inserindo, desta maneira, a globalização econômica nos processos de produção, assegurando assim, sua existência em um mercado extremamente competitivo.

Além dos fatores mencionados anteriormente, é impossível desconsiderar o fascínio que os quadrinhos exercem sobre o ser humano, a começar pela utilização de um componente de comunicação presente há muito tempo na história da humanidade: a imagem gráfica. Na pré-história, os grupos de tradição oral tiveram de desenvolver meios para preservar sua memória e concretizar a partilha de seu acervo cultural. Com o tempo, os conhecimentos se tornaram mais complexos e o acúmulo de informação precisou de formas de comunicação que garantissem a continuidade. A palavra se perdia na memória do povo e daí surgiu a necessidade de criar momentos fortes para serem lembrados e, a eles, associar conteúdos de memória. Palavras, posturas e gestos ficaram materializados em obras, pinturas, gravuras, ornamentos e esculturas que se tornaram marcadores de memória.

As pinturas rupestres, encontradas em paredes de formações rochosas em sítios arqueológicos de diversos países, inclusive no Brasil, representam a palavra não-escrita dos primeiros homens que alcançaram a suficiente capacidade de abstração para representar-se e também seus mitos e rituais, cujo significado se perdeu na pré-história¹. O tema das cenas

¹ PESSIS, Anne-Marie. Um mergulho no passado: A renovação de um pacto. In: ANTES – HISTÓRIAS DA PRÉ-HISTÓRIA. Rio de Janeiro, CCBB, 2004. p24-32

mais representadas era a caça, mas também há imagens de danças, além de relações sexuais. Há também cenas que retratam situações que escapam da realidade, que podem ser de natureza mítica entre os povos pré-históricos. As primeiras obras rupestres pintadas ou gravadas apareceram na França na gruta de Chauvet e só foram descobertas no século XIX². Com um enquadramento destas imagens seria possível perceber algo parecido com as conhecidas histórias em quadrinhos.

Até o aparecimento da imprensa... dificilmente se distingue entre a transmissão oral e a transmissão escrita. A massa do conhecido está mergulhada nas práticas orais e nas técnicas; a área culminante do saber, com o quadro imutável desde a Antiguidade, é fixada do manuscrito para ser apreendida de cor... como impresso ... não só o leitor é colocado na presença de uma memória coletiva enorme, cuja matéria não é mais capaz de fixar integralmente, mas que é frequentemente colocado em situação de explorar textos novos. “Assiste-se então à exteriorização progressiva da memória individual; é do exterior que se faz o trabalho de orientação que está escrito no escrito.” (Leroy-Gourhan, citado por LE GOFF, 1984)³.

A imagem é parte integrante também de uma outra forma de comunicação que mexe com o imaginário: o cinema. Desde o primeiro filme criado pelos irmãos Lumière no final do século XIX, a arte de colocar imagens em movimento fascina e seduz expectadores de todo o mundo. Com o passar dos anos o cinema desenvolveu sua própria linguagem e diferentes estilos. No entanto, nas últimas duas décadas houve um grande número de produções que procurou unir cinema e quadrinhos numa mesma realização.

O presente trabalho aborda questões relacionadas ao fenômeno da unificação destas duas linguagens. Inicialmente será apresentado no capítulo dois, uma trajetória das histórias em quadrinhos, visando informar o leitor sobre seu percurso, além de dados sobre a criação do personagem Batman e os trabalhos mais importantes de Frank Miller, autor de histórias que influenciaram os quadrinhos modernos, como *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Sin City*.

O capítulo 3: ‘Cinema e Quadrinhos: Uma simbiose que faz bem aos dois lados’, visa analisar semelhanças e diferenças existentes entre estas linguagens artísticas e as

² PESSIS, Anne-Marie. A transmissão do saber na arte rupestre do Brasil. In: ANTES – HISTÓRIAS DA PRÉ-HISTÓRIA. Rio de Janeiro, CCBB, 2004. p142-163.

³ Holzer, Werther. Memórias de viajantes: paisagens e lugares de um outro mundo, 2000

contribuições que cada uma ofereceu à outra, além de analisar as adaptações de Batman para o cinema feitas até a década de 90. Em especial, esta monografia verifica a fidelidade das adaptações, destacando duas produções que transportaram o universo dos quadrinhos para a grande tela em 2005: *Batman Begins* e *Sin City – A Cidade do Pecado*, esta última sendo analisada no capítulo 4. Estas duas obras, além de serem bem acolhidas entre público e jornalistas especializados, colocaram as obras cinematográficas derivadas de histórias em quadrinhos num diferente patamar.

A discussão sobre a adaptação de histórias em quadrinhos para o cinema já tem sido debatida há algum tempo. No entanto, por considerar sua importância enquanto gênero discursivo-literário que proporciona prazer, ela possibilita a leitura de mundo por meio da interação entre os códigos visual e verbal e aplica recursos artísticos sofisticados, este trabalho tem como objetivo principal dar uma modesta contribuição às análises e reflexões já existentes, com destaque para as obras feitas por conceituados estudiosos de quadrinhos, como Scott McCloud, Moacyr Cirne e Carlos Eugênio Baptista, que também analisaram a relação entre o cinema e os quadrinhos e foram de grande importância para a realização do presente trabalho.

2- Histórico dos quadrinhos

Na pré-história, conforme as tribos tornavam-se nômades, a escrita simbólica, grafada em materiais como couro ou pergaminho, passou a circular como componente essencial de comunicação⁴. Os primeiros alfabetos, no entanto, apresentavam conexão com a imagem do que se pretendia representar, formando a escrita ideográfica, como os hieróglifos e a escrita japonesa. Os egípcios, além de hieróglifos, desenhavam nas paredes dos túmulos para contar a história de uma pessoa ilustre ou de algum costume local. Esses desenhos apresentam uma sequência de eventos entre eles, mesmo que não haja linhas que dividam as passagens de tempo e ação dos personagens. Algumas dessas pinturas foram agrupadas apenas por assunto, por exemplo.

Com o surgimento do alfabeto fonético, foi interrompida a conexão existente entre a representação gráfica de um objeto e sua forma física concreta. Este novo sistema ampliou as possibilidades de transmissão de mensagens e alcançou um nível de comunicação que o desenho, enquanto elemento isolado, não conseguia alcançar. Como, inicialmente, o acesso à palavra escrita restringiu-se a uma elite, a imagem gráfica manteve-se como componente de comunicação na história da humanidade.

O aparecimento da imprensa não representou uma barreira para a imagem gráfica, muito pelo contrário. Após o surgimento da imprensa foram publicadas várias obras que uniam textos impressos aos elementos pictóricos com diferentes fins, como: divulgação de idéias políticas e religiosas.

As histórias em quadrinhos foram beneficiadas pela evolução da indústria tipográfica e o aparecimento de cadeias jornalísticas, ambas alicerçadas em tradição iconográfica, tornando assim, as HQs, um meio de comunicação de massa. Apesar dos quadrinhos se espalharem pelo mundo, é notório, que os Estados Unidos do final do século XIX foram o país que facilitou seu crescimento, pois dispunha de recursos tecnológicos e sociais bem solidificados.

Inicialmente, os quadrinhos eram cômicos, com desenhos repletos de sátiras e caricaturas, eram publicados nos jornais de domingo norte-americanos. Passado o tempo,

⁴ BARBOSA, Alexandre. **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Ed. Contexto. p.9

tornaram-se publicações diárias com variação de temas, criando oportunidade para histórias que possuíam células familiares, animais antropomorfizados e mulheres como personagens principais, ainda que mantendo a nuance cômica. Os quadrinhos divulgaram, e muito, o “*american way of life*”, contribuindo junto com o cinema, para a globalização da cultura americana.

No final da década de 1920, com o surgimento de histórias de aventuras, houve uma aproximação mais fidedigna de pessoas e objetos nas tiras de quadrinhos, aproximando-as ainda mais de seu público. O consumo dos quadrinhos aumentou consideravelmente por meio de *comic books*, publicações periódicas, que no Brasil ficaram conhecidas como gibis, onde personagens, como super-heróis, de grande impacto com o público juvenil apareceram. A segunda guerra mundial auxiliou na popularidade dos quadrinhos por meio de histórias que envolviam a participação fictícia de heróis em combates e o grande consumo destas histórias por adolescentes norte-americanos.

Com o final da segunda guerra mundial, novos gêneros de revistas em quadrinhos surgiram, principalmente histórias de suspense e terror, que evidenciavam assuntos questionáveis e abrigavam ilustrações muito realistas. Contudo, as vendas destas revistas entre adolescentes foram volumosas, fato que originou na sociedade norte-americana uma preocupação intensa com a influência que as histórias em quadrinhos exerciam no público juvenil.

Esta preocupação foi evidenciada ainda mais após publicações em revistas e jornais de artigos de Fredric Wertham, psiquiatra alemão residente nos Estados Unidos, que promovia uma campanha de alerta contra os prejuízos que a leitura de revistas em quadrinhos poderia causar nos jovens norte-americanos. Tendo como referencial os atendimentos que fazia de adolescentes problemáticos, o Dr. Fredric Wertham também realizava palestras em escolas e participava de programas de rádio e televisão, sempre enfatizando sua influência devastadora sobre a juventude. Em 1954, Dr. Werthan lançou um livro intitulado *A sedução dos inocentes*, que foi um estrondoso sucesso de público, tanto nos Estados Unidos, quanto em vários países do mundo. Nele ele relatava o poder maléfico dos quadrinhos, entre eles, por exemplo, que ao ler histórias do Batman, um leitor poderia ser induzido à homossexualidade, devido à intensa amizade existente entre este herói e seu auxiliar, Robin.

Devido ao sucesso desta obra, tanto entre educadores como entre pais e religiosos, estabeleceu-se um sistema de vigilância por parte da sociedade em relação aos quadrinhos. Sendo assim, ao final da década de 1940 foi elaborado uma proposta de análise das publicações da indústria das histórias em quadrinhos, um *comics code*, cujo objetivo era garantir que os conteúdos das histórias em quadrinhos primariam pelo bom desenvolvimento das crianças da América, tranquilizando, assim pais e educadores. Esta primeira proposta não atingiu a moralista sociedade da época, sendo necessário que fosse produzido um código de conduta mais detalhado. A Comics Magazine Association of América analisava os *comics books* dos Estados Unidos e fornecia a eles um selo de qualidade interna. Apesar de tranquilizar a sociedade americana, esta ação prejudicou o processo de aprimoramento das histórias em quadrinhos, pois ocasionou o desaparecimento de muitas editoras, incluindo aquelas que tinham propostas inovadoras de conteúdos e uma produção qualitativa de roteiristas e desenhistas, gerando assim revistas em quadrinhos sem profundidade e sem criatividade alguma, e muitas vezes medíocres.

Esta resistência aos quadrinhos estendeu-se mundo afora, geralmente, encabeçadas por agentes dos meios cultural e educativo. Em alguns lugares da Europa houve proibições de publicação de materiais estrangeiros, e em outros o estabelecimento de critérios rígidos para a produção no próprio país. No Brasil, houve a elaboração de um código específico para a produção das histórias em quadrinhos, e aplicação de um selo de qualidade tal qual nos Estados Unidos da América.

Nas últimas décadas do século XX os meios de comunicação adquiriram a ter um novo status, devido ao desenvolvimento das ciências da comunicação e dos estudos culturais. As histórias em quadrinhos, então, passaram a ser vistas como um elemento do sistema global ser vistas como elemento do sistema global de comunicação e como uma forma de manifestação artística.

O ambiente cultural europeu foi o primeiro a reavaliar sua postura em relação às histórias em quadrinhos, que aos poucos, foram vencendo as barreiras do preconceito em todo o mundo, sendo analisadas sob uma ótica mais positiva e encaradas em sua especificidade narrativa.

Em contrapartida, a percepção que as histórias em quadrinhos poderiam desempenhar uma função utilitária e não apenas de entretenimento, já era usual mesmo antes de sua aceitação pelos estudiosos de comunicação.

Na década de 1940, foram publicadas as primeiras revistas em quadrinho de caráter educativo nos Estados Unidos. As revistas *True Comics*, *Real Life Comics* e *Real Fact Comics* sobre personagens e acontecimentos históricos. Nesta mesma época houve a publicação de histórias em quadrinhos religiosas e de fundo moral realizada pela Editora Educational Comics, tais como, *Picture Stories from the Bible*, *Picture Stories from World History* e *Picture Stories from Science*.

Na tentativa de aproximar as histórias em quadrinhos de obras literárias foram publicados títulos como *Classic Illustrated*, que transferiam para a linguagem dos quadrinhos obras da literatura mundial, como William Shakespeare, Victor Hugo, entre outros. Houve também publicações que tinham por objetivo a conquista de adeptos aos princípios ensinados pela religião católica, como *Topix Comics* e *Treasure Chest*, que narravam a vida de santos e personagens bíblicos.

Na China comunista, durante os anos cinquentas, Mao Tse-Tung utilizou em campanhas pseudo-educativas à linguagem dos quadrinhos, enfocando nelas a imagem de solidariedade que seu governo tencionava passar para a população.

Órgãos governamentais de outros países utilizaram a linguagem dos quadrinhos como suporte técnico à utilização de equipamentos e treinamento de pessoal em atividades especializadas. O Departamento de Defesa dos Estados Unidos utilizou os quadrinhos na elaboração de manuais para treinamento de suas tropas durante a segunda guerra mundial.

Os quadrinhos também foram utilizados como apoio ao tratamento de temas escolares na Europa durante a década de 1970, visando propiciar um processo de aprendizagem mais agradável aos leitores. Esta tendência alastrou-se pelo mundo todo, com a criação de personagens e abordagens de assuntos específicos a cada local, no entanto, a maioria das vezes com a tradução de obras publicadas nos Estados Unidos e Europa.

Atualmente, no Brasil, as histórias em quadrinhos são incluídas nos livros didáticos e tem sua linguagem respeitada e valorizada como gênero textual, assim como outros tipos de textos que eram desconsiderados pelos estabelecimentos de educação. Segundo os

Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa: “A diversidade textual que existe fora da escola pode e deve estar a serviço da expansão do conhecimento letrado do aluno”.

As histórias em quadrinhos superaram obstáculos, venceram preconceitos e se estabeleceram como gênero discursivo-literário. Mesmo hoje, quando a indústria dos quadrinhos está longe das tiragens que atingiu no passado no ápice da popularidade – quando diversos títulos atingiram tiragens de milhões de exemplares vendidos –, pode-se afirmar que o acesso a elas é um fator indiscutível. Em várias esquinas, em bancas de jornal, em supermercados, papelarias e em outros estabelecimentos comerciais a um custo relativamente baixo quando comparado com outros produtos da indústria cultural, há uma revista em quadrinhos à disposição.

2.1 – Origem do personagem Batman

Embora os quadrinhos tenham surgido, em sua origem e seu firmamento na imprensa dos Estados Unidos do começo do século XX, é a história de aventuras e seu foco nos super-heróis que faz essa arte ocupar todos os espaços em todo o mundo. O crescimento no mercado das HQs pedia histórias longas e estilizações no traço, assim como tramas mais elaboradas que rendessem mais de uma página. A principal fonte dessas histórias veio de escritores, como Charles Dickens, e mesmo o criador do Sombra, Walter B. Gibson. O estilo adotado pelos roteiristas de quadrinhos foi o folhetim, que ajudou na busca de argumentos e estruturas narrativas nas HQs.

Vários estilos de folhetim foram utilizados, mas os americanos se basearam, principalmente, no *pulp*, que era um tipo de história aventureira sensacionalista, publicada em papéis de baixa qualidade. As façanhas sobre-humanas e personagens que se envolviam em mistérios inexplicáveis se tornaram a matéria prima dos gibis nas décadas de 30 e 40. Em 1938, surgiria o personagem que mudaria o panorama dos quadrinhos publicados até então. Com uma roupa azul, uma capa vermelha e poderes além dos homens comuns, o Superman se tornou rapidamente o maior sucesso dos gibis e consagrou o modelo dos super-heróis.

Assim, não demorou muito para que outras editoras tentassem criar um personagem que conseguisse a mesma adoração que os leitores tinham com o filho de Krypton. No

mesmo ano, a editora DC Comics encarregou a um jovem artista chamado Bob Kane para criar um novo herói. Kane, então, se inspirou em esboços de Leonardo Da Vinci para uma máquina voadora, cujas asas tinham formas de morcego. O cartunista juntou também elementos do Zorro, como a máscara para combater criminosos à noite usando uma roupa negra, além do Sombra, sucesso nas rádios ao despertar medo nos corações dos homens⁵. Assim, ele desenhou o primeiro esboço de um justiceiro com asas de morcego e mostrou a seu colaborador Bill Finger, que sugeriu trocar as asas por uma capa, um capuz com orelhas pontudas no lugar da máscara e a colocação de um cinto de utilidades. Logo, em maio de 1939, a revista Detective Comics número 27 chegava às bancas com seu novo herói: Batman.

Ao contrário do Superman, que possuía elementos da ficção científica barata que era produzida na época, Batman era inspirado em romances policiais detetivescos. O herói, que não possuía super poderes, mas era forte e extremamente ágil e bom de briga. Além disso, ele tinha um perfil mais violento, chegando até a matar, o que ocorreu logo em sua primeira história, *The Case of The Chemical Syndcate*. No entanto, os leitores só conheceram o que levou o milionário Bruce Wayne (alter ego do herói), a combater o crime na edição 33 da Detective Comics. Nessa revista, é revelado que, quando ainda era criança e voltava para casa após uma sessão de cinema, Bruce teve os pais assassinados numa tentativa de assalto. Quinze anos depois de muito preparo físico e intelectual, ele decide que deve lutar contra bandidos. Mas ele achava que era necessário um disfarce para que seus inimigos tivessem medo de sua presença. Enquanto pensava, um morcego surgiu em sua janela e ele viu, naquele momento, que aquilo era um presságio e de que ele também deveria se tornar um morcego.

Em suas primeiras aventuras, Batman agia sozinho e não tinha pudores de apelar para a violência física, tortura, ou mesmo armas de fogo. Assim, suas histórias possuíam um clima mais sombrio e aterrorizador, que divergiam bastante das outras com super-heróis. Assim, em 1940, foi criado um novo personagem para acompanhar o justiceiro em sua cruzada para salvar Gotham City do crime: Robin, o menino-prodígio. A entrada do parceiro de Batman, com sua roupa multicolorida, causou grandes mudanças no gibi.

⁵ Na série radiofônica, era famosa a frase “Quem sabe o que se esconde nos corações dos homens? O Sombra sabe!”.

Agora, as histórias tinham um tom mais relacionado aos romances clássicos de detetives, como a série Sherlock Holmes, de Arthur Conan Doyle, e filmes de ação, garantindo o sucesso da Dupla Dinâmica. Robin, assim como Batman, teve os pais assassinados. Mas ao invés de um assaltante, o jovem Dick Grayson, membro de uma família de artistas de circo, vê os pais caírem de um trapézio sabotado por mafiosos. Batman, então, adota o garoto e o ensina a se tornar um justiceiro como ele. Dick adota a alcunha Robin e prende os assassinos dos pais com a ajuda do Cavaleiro das Trevas.

O sucesso de Batman e Robin faz a DC Comics criar, então uma revista só do homem-morcego em abril de 1940. A revista *Batman* continuou com roteiros de Bill Finger, mas Gardner Fox, um jovem advogado, também escrevia histórias e introduziu novos personagens, como Julie Madison, a primeira namorada de Bruce Wayne. Fox também criou alguns acessórios e veículos especiais, como o Batarangue e o Batplano. Bob Kane também contratou os artistas Georges Roussos, Fred Ray e Jerry Robinson para trabalhar em seu estúdio. Robinson se destacou ao dar um estilo de arte mais limpo e realista às histórias de Batman a partir de 1942, além de ser o responsável pela premissa e a criação do vilão mais famoso do universo do homem-morcego: O Coringa. Robinson teve também a ajuda de Bill Finger na concepção do bandido, que lhe mostrou uma foto do ator Conrad Veidt no filme *O Homem que Ri* (1928), em que interpreta um homem que teve sua face distorcida por um rei cruel e é obrigado a ficar com um sorriso permanente no rosto.

Outro artista importante na popularização de Batman foi o desenhista Dick Sprang. Do início dos anos 40 aos anos 60, o estilo de Sprang se tornou marcante com seus traços mais cartunescos e menos realistas. Com ele, Batman fixou mais atlético e com um queixo quadrado e em destaque em relação ao resto do rosto. Além disso, Sprang fez com que Batman e Robin tivessem expressões mais alegres, menos soturnas do que os desenhos de seus colegas. Outro destaque foi a utilização das cores quentes em seus desenhos, característica que depois seria utilizada com mais intensidade durante a Pop Art nos anos 60 e influenciaria outros artistas. Dick Sprang também se tornou a marca de um período mais inocente nas aventuras da Dupla Dinâmica, onde eles enfrentavam não só bandidos, mas também alienígenas monstros e outros elementos fantásticos, oriundos de ficção científica de baixa qualidade, que descaracterizou consideravelmente a premissa original do

herói, mas popularizou ainda mais os personagens, influenciando também o seriado de TV realizado nos anos 60.

A infantilização de Batman e o fim dos conflitos internos que motivaram o personagem a ser um vigilante foram também uma estratégia dos editores para escapar de uma “caça às bruxas” realizada em Hollywood nos anos 50 contra o comunismo, além de se adequar ao *Comic Code*, vigente durante esse período, para que a revista não saísse do mercado. O problema é que essa fase durou tempo demais e acabou afastando os leitores, quase levando *Batman* ao cancelamento. Em 1964, o novo editor das publicações de Batman, Julius Schwartz, decidiu fazer grandes alterações no personagem. A primeira foi mudar o símbolo do morcego, agora envolto por uma elipse amarela. Além disso, ele mandou cortar os personagens considerados excessivos, como o Bat-Cão, o Duende Morcego, entre outros. Os roteiros mais elaborados não durariam muito tempo por causa do sucesso estrondoso que a série de TV inspirada nos personagens de Bob Kane, produzida entre 1966 e 1968. Para continuar faturando, a DC Comics volta a investir nas histórias fracas e tolas, que descaracterizaram o universo de Batman.

Mas com o cancelamento da série, as vendas voltaram a cair. O diretor editorial da DC Comics na época, Carmine Infantino resolveu, então, modernizar os personagens e criar novos conflitos, que na verdade fizeram Batman volta a suas origens. A primeira grande mudança foi a separação da Dupla Dinâmica. Robin deixa de ser um garoto e vai para uma universidade. Bruce Wayne abandona sua mansão e passa a viver numa cobertura, junto com o mordomo Alfred. O editor Julius Schwartz chama o roteirista Denny O’Neill para reformular as aventuras de Batman. Ele decide, então, que o herói volte a ser misterioso e ameaçador, como era no início de suas histórias nos anos 30, sem os exageros violentos, como matar, por exemplo. O’Neill fez uma grande parceria com o desenhista Neil Adams e juntos criaram novos vilões, com destaque para Ra’s Al Ghul⁶, o imortal líder da Liga dos Assassinos e pai de Tália, com quem o homem-morcego se envolve amorosamente. Essa “nova-velha” fase foi predominante nos anos 70 e parte dos anos 80.

A grande mudança para Batman viria mesmo em 1986, quando o roteirista-desenhista Frank Miller, junto a colorista Lynn Varley e o arte-finalista Klaus Janson

⁶ O nome do vilão significa “Cabeça do Demônio” em árabe

lançou nas bancas o revolucionário *Batman – O Cavaleiro das Trevas*⁷, minissérie que mostra Bruce Wayne com mais de 50 anos e aposentado de sua segunda vida há dez. Gotham City é assolada por ataques de um gangue de mutantes e o país é governado por um presidente fascista. Mas ele decide voltar a usar seu uniforme para combater o crime e confronta novos e velhos inimigos, como o Duas Caras e o Coringa (que tem desejos homossexuais em relação ao herói), e causa incômodo ao governo, que pede ao Superman que o detenha. A história, em quatro capítulos, causou uma verdadeira revolução no mundo dos quadrinhos e, mais de vinte anos depois, permanece atual. Miller também escreveria uma nova versão para a origem do personagem, criando mais uma obra prima: *Batman: Ano Um*, que teve desenhos de David Mazzucchelli. Nela, a história é contada pelos pontos de vista do herói e do tenente James Gordon (que ainda não era o comissário de polícia e aliado de Batman contra o crime) que chega a Gotham City no mesmo dia em que Bruce Wayne volta à cidade depois de anos viajando para se aprimorar. O roteirista criou uma trama mais realista, como jamais tinha sido visto até então, em que os personagens foram mostrados de uma forma mais humana. A Mulher Gato, por exemplo, aparece como uma prostituta que odeia homens, até conhecer Batman. Além de Miller, outros autores colaboraram para transformar o Cavaleiro das Trevas em um herói mais complexo e interessante para os leitores.

Alan Moore, junto com o desenhista Brian Bolland, recriou a origem do Coringa em *A Piada Mortal*, de 1988. Na trama, Batman tenta capturar o Palhaço do Crime, que fugiu do Asilo Arkham, sanatório para criminosos insanos. Flashbacks mostram como um comediante fracassado, na tentativa de dar uma vida melhor para sua esposa grávida, acaba participando de um assalto frustrado por Batman e cai num tanque de substâncias químicas, que o deixa sem coloração na pele e com os cabelos verdes. Após a fuga, o Coringa atira e aleija Bárbara Gordon, ex-Batmoça e filha do comissário Gordon. O bandido quer, na verdade, enlouquecer o policial com uma sucessão de infortúnios, mas Batman o salva e prende o criminoso. Moore consegue, em *A Piada Mortal*, dar uma dimensão mais complexa e multifacetada ao Coringa, ao mesmo tempo em que repensa sua relação com Batman. Para o roteirista, os dois são os dois extremos de como uma pessoa muda sua vida após uma tragédia. Com isso, *A Piada Mortal* se tornou uma obra referencial para quem

⁷ O Cavaleiro das Trevas será mais discutido no capítulo sobre Frank Miller

quiser conhecer melhor os quadrinhos. Além dessas publicações, outra trama que fez muito sucesso nos anos 80 foi *Asilo Arkham*, de Grant Morrison e desenhada por Dave McKean. Nela, Batman precisa deter um motim no sanatório que dá título à trama e acaba enfrentando seus demônios internos. Com essas três histórias, o público passou a ver o herói não mais como algo infantil, mas sim como um personagem com mais nuances psicológicas e humanidade, que causou uma real identificação com leitores de todo o mundo.

Isso se refletiu também nos outros personagens de seu universo. Dick Grayson, por exemplo, deixou de ser Robin e se tornou Asa Noturna, passando seu uniforme a um moleque de rua chamado Jason Todd. No entanto, o novo parceiro de Batman era impetuoso e rebelde, que acabou não caindo no gosto popular. Na história intitulada *Morte em Família*, o novo Robin é espancado pelo Coringa e fica preso em um galpão com uma bomba. Numa decisão surpreendente, os leitores pediram que o personagem morresse após a explosão através de ligações telefônicas feitas à DC Comics, numa estratégia de marketing inédita para uma história em quadrinhos.

Nos anos 90, ainda inspiradas nas obras de Miller, Moore e Morrison, as histórias de Batman continuaram sérias e complexas, mesmo com a entrada de um terceiro Robin, Tim Drake, especialista em computadores que descobre a identidade secreta de Batman e do Asa Noturna. Com uma personalidade menos controversa, Drake conquistou os fãs de quadrinhos e é o novo menino prodígio desde a edição 457 de *Batman*, em 1990. Outro momento importante foi a saga *A Queda do Morcego*, lançada em 1993 nos EUA. Nela, Bruce Wayne encontra-se desgastado e enfraquecido com sua vida dupla. Ele acaba entrando em confronto com um novo vilão chamado Bane, que deseja dominar Gotham City, e acaba aproveitando a fraqueza do herói para derrotá-lo e deixá-lo paralisado temporariamente. Com isso, outro justiceiro chamado Azrael⁸ tomou o seu lugar e assumiu o manto do morcego, derrotando Bane mais adiante. Porém, Bruce se recuperou e teve que enfrentar Azrael, que havia enlouquecido.

⁸ Personagem criado por Denny O' Neill na minissérie *A Espada de Azrael*, em 1992, e que também se tornou protegido de Bruce Wayne

Muitas outras histórias sejam no formato tradicional ou em *graphic novels*⁹ foram realizadas nos anos seguintes, como *O Longo Dia das Bruxas*, minissérie escrita por Jeph Loeb e desenhada por Tim Sale, que também inspirou o filme *Batman Begins*. Essas revistas continuam a manter Batman como um dos grandes personagens em quadrinhos, que sobreviveu a diversas crises e se mantém tão atual quanto na época de sua criação.

2.2 - Frank Miller: Cidadão-modelo de Gotham City e de Sin City

O americano Frank Miller nasceu em 1957, em Olmie, Maryland, e começou a desenhar ainda muito jovem para vários fanzines. Quando tinha 22 anos, Miller se mudou para Manhattan, onde realizou trabalhos para várias revistas em quadrinhos, como *Peter Parker, The Spectacular Spider Man*. Mas seu nome começou a ser conhecido após começar a desenhar e escrever roteiros para um personagem da Marvel que estava em baixa em termos de popularidade: O Demolidor, alter ego do advogado cego Matt Murdock. Em suas mãos, a revista do Homem Sem Medo se tornou um dos “best-sellers” da editora, triplicando suas vendas. Os motivos foram bem simples. Miller renovou o universo do personagem com tramas menos longas e lacrimosas e mais adultas, além de desenhar de uma maneira fora dos padrões que a Marvel tinha até então, com traços mais simples, inspirados em autores como Will Eisner e Bernard Kriegstein. Para ele, o mais importante é que cada imagem possa exprimir o movimento do objeto observado no gosto do observador¹⁰. Miller também criou na revista do Demolidor uma personagem marcante: Elektra, ex-namorada do herói, que se tornou uma assassina mercenária após seu pai ser morto por engano por policiais.

No início dos anos 80, Frank Miller já estava consagrado quando foi contratado pela editora rival da Marvel, a DC Comics. Na nova editora, ele escreveu e desenhou *Ronin*, uma série em seis partes sobre samurais em uma sociedade futurística e decadente. O roteirista teve seu primeiro contato com Batman ao desenhar a história *Wanted: Santa Claus Dead or Alive* para a revista DC Special Series 21, em 1980. Mas foi com *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, minissérie em quatro capítulos, que a carreira de Frank Miller deslanchou. Lançada nos EUA em 1986 e um ano depois no Brasil.

⁹ Publicação em quadrinhos de qualidade superior em material e histórias, geralmente fechadas, em relação aos quadrinhos tradicionais

¹⁰ BAPTISTA. Carlos Eugênio. **Dissertação do Morcego**. 1993. p.56

Utilizando recursos como prenúncios e flashbacks, Miller realizou uma história dramática com diálogos afiados, onde Batman é mostrado como um ser obcecado em fazer justiça a sua maneira, mesmo que isso possa custar sua vida. A trama, que foi escrita e desenhada quando Ronald Reagan, ex-ator, era o presidente americano e governava o país de forma considerada ditatorial, mostra Bruce Wayne com 55 anos e aposentado de sua vida dupla após a morte de Jason Todd, o segundo Robin. Mas ele resolve tomar as ruas de Gotham City, tomada por gangues de bandidos e mutantes, mais uma vez. Uma das novidades implantadas pelo roteirista/escritor foi a inclusão da primeira Robin, uma menina chamada Carrie Kelley, que o salva de ser morto pelo líder dos mutantes¹¹. Em sua nova cruzada, Batman volta a enfrentar o Duas Caras e o Coringa. O primeiro, personagem criado em 1942, era Harvey Dent, um promotor de justiça que enlouqueceu após ter metade de seu rosto parcialmente deformado por causa de ácido jogado por um mafioso. Quando *O Cavaleiro das Trevas* começa, Dent faz uma operação plástica, paga por Bruce Wayne, que recupera completamente sua face. Ele recebe uma nova chance de recomeçar sua vida, mas o ex-promotor ficou tanto tempo como um bandido que não consegue deixar de cometer crimes. Miller afirma ter escolhido o Duas Caras porque ele representa os dois lados de Batman, tanto que no confronto final entre os dois, Harvey pede para ele olhar para seu rosto reconstruído e Batman diz só ver nele um reflexo. Miller mostra a visão subjetiva de Batman, onde ele vê o Duas Caras totalmente desfigurado como se estivesse totalmente dominado por um monstro e no quadrinho seguinte há um morcego demoníaco, dando a entender que o lado Bruce Wayne está morto¹².

Já o Coringa representa, segundo Miller, o caos incontrollável que entra em confronto com o desejo de Batman em manter a ordem. Quando a história começa, o Palhaço do Crime está catatônico até descobrir que o Cavaleiro das Trevas voltou a agir. Logo, o bandido acaba sendo libertado da instituição onde estava confinado graças a ajuda de um psiquiatra, que também cuidou do Duas Caras é contra a volta de Batman. O Coringa aproveita para matar centenas de pessoas durante uma participação em um programa de entrevistas, inclusive seu médico. Batman e a nova Robin, que são perseguidos pela polícia

¹¹ Nesta sequência em que sofre uma surra do mutante, Batman chama pelo primeiro Robin, Dick e diz que ele sempre foi sua melhor arma. Mas em inglês, Dick também é uma gíria para pênis, o que pode dar uma leitura homossexual sobre a relação da Dupla Dinâmica, como no seriado de TV.

¹² SHUTT, Craig. A Sombra do Cavaleiro. **Wizard**. São Paulo, v.8, p23-27, março. 1997

(liderada por uma nova comissária, após a aposentadoria de Gordon), enfrentam o Coringa em um parque de diversões. O justiceiro decide, então, que não vai levar o Coringa preso e se dispõe a acabar com ele de uma vez por todas. Para Miller, o Coringa é o pior pesadelo do herói, principalmente pelo contexto óbvio de o bandido estar perversamente apaixonado por ele, o que fica bem claro em seu diálogo final, em que ele o chama de “querido”.

Na última parte da trama, entra em cena o Superman, que se tornou um agente do governo, que não podia surgir em público. Ele é enviado a Gotham City para impedir as ações de Batman e acaba entrando em uma batalha campal nas ruas da cidade. O Cavaleiro das Trevas, então, utiliza um traje especial com armas para vencer seu ex-amigo, além de uma kryptonita sintética. Durante a batalha, o Superman percebe que Batman está usando todas as suas forças e tenta alertá-lo do perigo para sua vida. Bruce, então, tem um ataque cardíaco e morre. Mas durante seu funeral, o alter ego do Homem de Aço, Clark Kent, descobre que tudo não passou de um golpe. Mesmo assim, ele não denuncia o golpe de Batman, que passa a viver na clandestinidade, criando novos justiceiros para Gotham City.

A abordagem criada por Frank Miller surpreendeu e sacudiu a indústria de quadrinhos americana, criando alterações nas atitudes de Batman que são sentidas até hoje. Seus quatro capítulos estruturam bem a trama, onde o primeiro mostra a volta à ativa do herói, o segundo trata da guerra nas ruas e como as ações de Batman se tornam uma nova influência popular; no terceiro, há a parte mais delirante dos personagens, junto com a fuga e o confronto final com o Coringa e finalmente a questão política e a morte de uma era. Com isso, Frank Miller, junto com a colorista Lynn Varley e o arte-finalista Klaus Janson, criou uma verdadeira obra de referência nos quadrinhos que sobrevive ao tempo, mesmo depois de vinte anos de lançamento, e se permite ser tão atual e fascinante.

Após *O Cavaleiro das Trevas*, Miller escreveu para a Marvel *A Queda de Murdock*, onde volta a se encontrar com o Demolidor. Nesta saga, desenhada por David Mazzucchelli, um dos mais famosos inimigos do Homem Sem Medo, o Rei do Crime, descobre sua identidade através de uma ex-namorada do advogado cego, que se tornou uma viciada em drogas. De posse dessa informação, o gangster decide incriminá-lo num falso caso de corrupção para que ele perca sua licença para advogar. Em seguida, ele explode sua casa e as fatalidades fazem o herói quase enlouquecer e ser derrotado facilmente. Mas ele consegue escapar de uma armadilha e, com a ajuda da ex-namorada, agora arrependida, o

Demolidor volta a agir para recuperar sua honra. Assim como em *O Cavaleiro das Trevas*, Miller decide desconstruir o herói para torná-lo mais humano aos leitores e criar outras formas de narrativa que fogem do convencional.

De volta à DC, o roteirista e Mazzucchelli mantiveram a linha mais realista nos quadrinhos ao recriar a origem de Batman. Em *Batman – Ano Um*, minissérie em quatro capítulos, Frank Miller conta a história a partir de dois pontos de vista: o de Bruce Wayne e o do tenente James Gordon (muito antes dele se tornar comissário). Os dois chegam a Gotham City no mesmo dia. O milionário volta a sua casa após anos se preparando para vingar a morte dos pais, enquanto o policial chega para assumir um posto na cidade. A história privilegia a visão de Gordon, que é mostrado como um homem íntegro, porém cansado de seu trabalho e da corrupção que está em toda a parte. Embora seja um policial honesto, Gordon não é infalível. Casado, ele se envolve com uma colega de trabalho e acaba sendo chantageado por tiras corruptos e tem sua família ameaçada por seus colegas. Bruce Wayne é mostrado como um homem que usa a futilidade para esconder seu trauma, sua amargura e sua obsessão em acabar com o crime. Em sua primeira tentativa em combater bandidos, ele improvisa um disfarce e entra em confronto com marginais e prostitutas na área mais decadente da cidade, entre eles Selina Kyle, uma prostituta que odeia homens e mais tarde se tornará a Mulher Gato. Mas Bruce acaba sendo baleado e foge para casa. Lá, ele pede ao busto do pai morto que lhe dê um sinal do que deve fazer. Nesse momento, um morcego entra pela janela e pousa na estátua. Ele, que se assustava com esse animal quando criança, entende que ele deve se tornar um morcego. A partir daí, Gordon começa a investigar estranhos ataques de um vigilante chamado Batman, que estão assustando os bandidos e alguns tiras, como seu parceiro, o corrupto tenente Flass.

Durante a trama, Gordon percebe que ele e Batman têm os mesmos objetivos, que é acabar com o crime organizado, embora seja contra a idéia de um vigilante fora da lei agindo na cidade. Mas acaba aceitando a idéia quando seu filho é seqüestrado e Batman consegue salvá-lo da morte. A partir daí, Gordon decide fazer uma parceria com o justiceiro, após ser promovido na polícia. Os dois personagens têm suas temáticas delineadas e possuem motivações, dificuldades e objetivos bem claros. Eles dividem a ação porque, mesmo Miller privilegiar a visão do policial para os acontecimentos, o escritor não permite que um fique mais presente do que o outro na história. Outro fato relevante em

Batman – Ano Um é o jogo de luz e sombras que Mazzucchelli e o colorista Richmond Lewis realizam. As cores são desbotadas, para dar um ar decadente que flerta com o *noir*. Assim como *O Cavaleiro das Trevas*, *Batman – Ano Um* ajudou a redefinir o personagem para novas gerações e influencia roteiristas e desenhistas de quadrinhos em todo o mundo.

Em 1990, Frank Miller passou a realizar trabalhos para a editora independente Dark Horse Comics. Influenciado pelo cinema *noir*, Miller escreveu a série futurista *Hard Boiled*. Mas em 1991, ele escreveu aquela que é considerada sua obra prima nos quadrinhos: *Sin City - A Cidade do Pecado*, que foi publicada inicialmente em capítulos na revista *Dark Horse Presents*, para depois ser lançada em revistas solo de grande sucesso. Outros trabalhos de destaque foram *Demolidor – O Homem Sem Medo*, de 1993, onde recria a origem do personagem para a Marvel, *Os 300 de Esparta*, em 1998, que também foi adaptada para o cinema em 2007 e a polêmica *Batman - O Cavaleiro das Trevas 2*, que dividiu opiniões entre fãs e especialistas de quadrinhos, em 2001.

Frank Miller ainda escreve histórias para a DC Comics sobre Batman. Ele se reuniu com o desenhista Jim Lee para fazer a minissérie *Grandes Astros – Batman & Robin*, onde reconta a origem do menino-prodígio, mas que ainda não terminou. Outra trama que ele está desenvolvendo é um confronto entre o guardião de Gotham City e o terrorista Osama Bin Laden, cujo título deve ser *Holy Terror, Batman!*

3 – Cinema e quadrinhos: Uma simbiose que faz bem aos dois lados

Quando se fala que um determinado filme adaptado de um livro ou de uma história em quadrinhos é bem sucedido, costuma-se observar tão somente o quanto arrecadou na bilheteria ou quantos produtos com a marca de certo personagem foram vendidos. Na verdade, essa questão vai muito além disso. Quadrinhos e cinema se aproximam pela semiótica, que é a ciência que estuda os signos e os sistemas de significação. As duas formas de linguagem são artes essencialmente narrativas, que se aproximam pela imagem. Embora no cinema haja não só uma, mas 24 imagens por segundo para compor um movimento, e nos quadrinhos há apenas uma imagem que é “congelada” ao ser impressa num jornal ou numa revista, o que é importante é a força, o poder que essa imagem representa. Essas duas artes, assim como a publicidade, o vídeo, a televisão e outras são expressões icônicas. Muniz Sodré escreveu, nos anos 60, que nada é mais subversivo do que a imagem, já que ela se torna o verdadeiro elemento perturbador da racionalidade histórica dos sentidos. Para ele, o homem precisa cada vez mais viver sensações, especialmente aquelas relacionadas ao olhar¹³.

Obviamente, a maneira com que vemos uma história em quadrinhos é bem diferente com que olhamos para o cinema. Segundo Moacyr Cirne, a imagem cinematográfica possui signos da concreção fotográfica, isso é, a face concreta da realidade, mesmo quando lida com elementos ilusórios. Já nos quadrinhos, a imagem se destaca, especialmente, pelo seu grafismo específico, que pode ser realista, fantástica ou caricatural. Scott McCloud afirma que as imagens icônicas que são mais abstratas e ao mesmo tempo simples, porém mais distantes de algo “real”, conseguem envolver um número bem maior de pessoas. Um exemplo que ele cita é o do Cartum, em que, ao abstrair uma imagem, o leitor pode se concentrar em detalhes específicos. Para McCloud, o Cartum, embora seja usado às vezes como termo depreciativo, ele pode ser aplicado para simplificar personagens e imagens para se tornar uma eficaz ferramenta de narrativa em qualquer meio de comunicação. Além disso, ele ressalta a universalidade da imagem do Cartum, que pode ser descrito por um número maior de pessoas, onde a mensagem que ela quer transmitir é melhor recebida do que se a imagem fosse tão detalhada, a recepção sofreria ruídos. No cinema, a imagem pode

¹³ Muniz Sodré. Como olhar a imagem, in: Tempo Brasileiro 19/20 [Comunicação e Cultura de Massa]. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1968.

levar o expectador a sonhar, cujo sonho é ligado a suas implicações psicanalíticas. Já nos quadrinhos, o sonho que a imagem pode causar é por causa de suas implicações semióticas¹⁴.

Porém, nas duas linguagens, é necessário que a imagem tenha, em seu interior, um espaço para a reflexão, para a crítica e também para o sonho, quando for possível. A relação imagem/imaginação acompanha as tramas do cinema e dos quadrinhos. Há uma potencialização da imagem que se liga à história das produções de símbolo no século XX. O sucesso do cinema e dos quadrinhos se deve muito a época em que surgiram, no fim do século XIX, após a Revolução Industrial, já que é nesse período que é concebido o conceito de cultura de massa. Por causa do surgimento contemporâneo dos quadrinhos e do cinema, vários elementos característicos das duas linguagens se entrelaçam: iluminação, plongês e contraplongês, enquadramento, profundidade de campo, elipses, cortes e muitas outras. Moacy Cirne acredita que os quadrinhos são a arte dos cortes, mais que o cinema por causa de sua obrigação semiótica. Sem cortes, simplesmente não haveria quadrinhos, enquanto que no cinema os cortes são uma possibilidade estética¹⁵.

O artista que mais se destaca, nessa questão estética entre quadrinhos e cinema é, sem dúvida, o americano Will Eisner. Nos anos 40, ao criar seu mais famoso personagem, The Spirit, Eisner revolucionou os quadrinhos ao realizar um trabalho de luz e sombras e enquadramentos cinematográficos nas histórias do detetive que combatia bandidos após ser dado como morto, sendo referência obrigatória nos quadrinhos até hoje. Tanto que o roteirista/desenhista é apontado como o Orson Welles dos quadrinhos. O escritor Álvaro de Moya traça um paralelo entre The Spirit e *Cidadão Kane*, obra prima do cineasta:

"Desenvolvida em 1940, sua obra era, curiosamente, similar ao Citizen Kane de Orson Welles em técnica expressionista da luz, enquadramentos e do som. (...)O travelling, o contracampo cinematográfico, os cortes, os close ups, a ligação das seqüências quase em fusão ou sobreposição, cortes sonoros e efeitos, como um ruído sutil no meio de um quarto na escuridão, tudo era motivo de rendimento cinematográfico..." (In: MOYA, Álvaro de. Shazam. São Paulo: Perspectiva, 1977.).

¹⁴ Cirne, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Ed. Vozes. 2001. p135

¹⁵ Ipu

Outra questão interessante sobre quadrinhos e cinema está em seu oposto ao corte, que é o plano-sequência. Com ele, há uma maior exploração de uma característica que as duas artes possuem: a profundidade de campo. Porém, enquanto no cinema, este recurso implica num desdobramento da narrativa, sem cortes, que ocorre no interior do próprio plano, nos quadrinhos isso não acontece. Cada imagem de uma história em quadrinhos possui um momento específico do seu tempo de leitura, que vai depender da interação do leitor com o que está lendo. Os quadrinhos vão ser sempre uma sucessão de imagens que compõem uma sucessão de cortes, enquanto o plano-sequência representa uma independência dos cortes. Dois exemplos claros de plano-sequência são a abertura de *A Marca da Maldade*, de Orson Welles e de *O Jogador*, de Robert Altman. Logo, os quadrinhos, mesmo que tenham duas ou três imagens sobrepostas, que indiquem uma ação de momento-a-momento¹⁶, não pode ser caracterizada como plano-sequência e, sim, dois ou três planos distintos. Ou seja, pode até haver quadrinhos sem balões (como nas histórias do *Príncipe Valente*, de Foster), mas jamais haverá quadrinhos sem cortes.

A elipse espaço-temporal também é uma importante diferença de filmes para histórias em quadrinhos. O cinema oferece diversas formas de utilizar esse recurso, que será facilmente entendido pelo espectador. Já nos quadrinhos, a elipse é realizada de maneira mais explícita. Uma passagem de tempo num filme pode ser criada com uma simples alteração da iluminação. Mas nos quadrinhos, é necessário utilizarmos uma mensagem que geralmente é posta no canto superior do quadro, como “mais tarde”, “algum tempo depois”, entre outras. Isso não quer dizer, no entanto, que a maneira que os quadrinhos utilizam para fazer uma elipse temporal não possa ser usada no cinema, mas o contrário é pouco provável.

A continuidade entre os quadros que são encontrados em uma história em quadrinhos também se difere do que é visto no cinema. Enquanto que os filmes possuem planos que seguem uma sequência rigorosa, onde parâmetros de ordem temporal e espacial definem mudanças rigorosas, nos quadrinhos não existe rigor nesta continuidade. Ela pode até ser fundida com a descontinuidade gráfico-espacial¹⁷. Um exemplo disso está na

¹⁶ Scott McCloud definiu que as transições quadro-a-quadro podem ser divididas em várias categorias. A momento-a-momento é aquela que exige pouca conclusão com os quadros em sequência

¹⁷ PARDINHO, Vinícius. **Cinema e histórias em Quadrinhos**. Disponível em <http://www.ufscar.br/~cinemais/artcinehq.html>

história da personagem Valentina, de Crepax, em que a narrativa deixa de ser linear (da esquerda para a direita) e se baseia num quadro chave (definido como bloco significacional) que se relaciona com as demais imagens em que a sequência das ações seria realizada através de uma nova direção da leitura.

Outra questão comparativa entre quadrinhos e cinema é a relação do ator e o personagem. No cinema, o que temos é um ator criando um personagem, enquanto que nos quadrinhos esse personagem é criado por um desenhista. Em ambos, existe a semiotização cênica do personagem, onde se coloca como “sujeito dramático”, que pode ser natural ou artificial. Uma direção de atores com sensibilidade e segurança ou uma interpretação que busca conseguir a verdade interior de sentimentos mais profundos podem ser essenciais para se construir um personagem no cinema. Logo, há interpretações que podem marcar determinados filmes, como Orson Welles em *Cidadão Kane*, Marlon Brando em *Apocalypse Now*, ou Anthony Hopkins em *O Silêncio dos Inocentes*. A construção de um personagem se torna peça essencial em um filme, mesmo quando há atores medianos em grandes obras, mas precisamos sentir a emoção de um ator ou de uma atriz. Já nos quadrinhos, o que conta é o personagem e seu autor ou seu desenhista. Não há, ao contrário do cinema, a questão de que “aquele ator é bom, mas o outro é ruim”. Nos quadrinhos, o que existe são personagens bons ou ruins, dependendo de elementos textuais. Nenhum personagem numa publicação será bom sem um bom desenhista, que deve desenvolver bem suas “emoções”, temática e graficamente. Um bom exemplo disso é o Homem-Aranha, criado por Stan Lee e desenhado por Steve Ditko nos anos 60. Pela primeira vez, um super-herói passava por problemas pessoais com quem seus leitores (a maioria crianças e adolescentes) se identificaram completamente, como ter pouco dinheiro ou não ser popular na escola, apesar da inteligência. Além disso, a combinação de cores em seu uniforme vermelho e azul foi simples, mas muito bem resolvida, como o Superman foi no passado.

Além disso, outro elemento a ser ressaltado é o do roteiro de cinema em relação ao de quadrinhos. Com a reformulação realizada por Will Eisner nos anos 40, através do *Spirit*, e mais tarde por Stan Lee na década de 60, os quadrinhos estão cada vez mais próximos à linguagem cinematográfica. Seus personagens precisam estar num contexto e resolver seu conflito, a situação que precisa ser solucionada em determinada história. Esse conflito deverá ser mostrado em imagens. Segundo Scott McCloud, o cinema é, antes de ser

projetado, somente um gibi lento. Mas enquanto cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço (no caso, a tela) os quadrinhos ocupam espaços diferentes em justaposição¹⁸ para contar sua história. O espaço está para os quadrinhos assim como o tempo está para o cinema¹⁹.

As histórias em quadrinhos se baseiam em personagens e contextos e não no conflito. É preciso entender que o conflito até existe, mas o personagem e seu contexto são mantidos. Os roteiristas detalham suas rubricas, fazem propostas de diagramação de página e contribuem para os efeitos visuais de significado, como as onomatopéias, além de fazerem as histórias terem início, meio e fim, que podem ter ou não ganchos para continuações. Já no cinema, os roteiros são feitos como histórias fechadas em sua maioria. O protagonista viverá em seu contexto, vai lutar para resolver seu conflito e o filme chegará ao fim. Algumas tramas até podem permitir continuações, outras não, o que significa que a possibilidade de continuar uma história não é essencial para a existência de um roteiro de cinema (embora esse seja o lema principal do cinema americano de entretenimento, que é realizar desdobramentos da história até o total esgotamento). Mas há semelhanças nos roteiros de quadrinhos e cinema em termos de estruturação. Um exemplo disso é o caso do escritor Lester Dent, criador do personagem Doc Savage. Ele tinha uma fórmula que chamava de Master Plot (Trama Mestra) para realizar seus trabalhos. Dent criou quatro partes para compor o Máster Plot, que seriam:

1. Introdução;
2. Desenvolvimento da Trama
3. Segundo desenvolvimento da trama;
4. Resolução da Trama

Cada uma dessas quatro partes pode ser dividida em mais outras quatro, para dar margem à colocação planejada das peripécias do personagem na aventura. Por exemplo, a introdução pode ser subdividida em:

1. Apresentação do herói e dos problemas que ele tem que enfrentar;
2. As primeiras tentativas de enfrentamento;
3. Apresentação dos outros personagens;

¹⁸ Justaposição: algo posto lado a lado, adjacente.

¹⁹ McCloud, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. M.Books do Brasil. 2005. p7

4. Surpresa e luta.

O sistema acima descrito pode ser facilmente comparado com o paradigma criado por Syd Field para roteiros cinematográficos. O escritor dividiu o roteiro em três atos: O primeiro seria de exposição, que equivale ao de introdução e apresentação dos personagens; o segundo seria o nó da intriga, onde haveria uma reviravolta na trama e finalmente, o terceiro e último ato, que ele chama de resolução. No roteiro de cinema, segundo Field, há uma limitação de 120 páginas, ou 120 minutos, já que cada página equivale a um minuto de filme, enquanto nos quadrinhos a variação do tamanho das histórias é muito maior, que podem ser de apenas três quadros até sagas complexas, podendo durar muitas edições.

A adaptação de um romance literário para outra linguagem audiovisual, como o cinema ou a televisão, leva em consideração identificar seus personagens, qual é (ou quais são) o(s) conflito(s) principal(ais) e como ele(s) é (são) resolvidos. O roteiro tenta trabalhar toda a história contida no romance e, por razões comerciais e/ou pela mudança da mídia, são realizadas algumas adaptações²⁰. Com a popularidade dos filmes de longa-metragem, as adaptações de romances para cinema conseguiram mais espaço. Nessas obras, eram mantidos três elementos considerados fundamentais em um roteiro: personagem, contexto e conflito. Já nos anos 40, com o surgimento de diversas histórias em quadrinhos que tornaram populares, muitas aventuras foram levadas às telas, porém sem adaptar seus conflitos. Muitos personagens foram criados especialmente para o cinema e jamais apareceram nos quadrinhos e as tramas eram inspiradas nas HQs, mas ainda sem ter uma preocupação real em ser fiel ao material original, como eram os filmes inspirados em livros. Um exemplo disso está nas primeiras versões de Batman feitas nesse período e que serão melhor analisadas no capítulo sobre as adaptações do personagem no cinema.

Um bom filme que adapta uma história em quadrinhos procura encontrar um equilíbrio entre ser fiel ao universo criado nas HQs e ser agradável ao gosto popular. Muitas dessas produções conseguem uma coisa ou outra, mas é muito difícil obter as duas. Nas últimas duas décadas, há um grande número de filmes adaptados de quadrinhos, que procuram recriar as histórias nos gibis graças, em grande parte, a inovações tecnológicas que não eram possíveis há 50 anos. Mas nem sempre são bem sucedidas, comercial ou

²⁰ CARNEIRO, Carlos Henrique de Azevedo. Adaptações de roteiros: das histórias em quadrinhos para o cinema. 2005. p.30

artisticamente. Isso pode ser observado, por exemplo, no filme *Dick Tracy*, dirigido por Warren Beatty, em 1990. O ator/diretor foi feliz ao trazer para a tela grande o mesmo estilo de ambientação que existia nas tiras de Chester Gould, criador do personagem. Embora seus quadrinhos fossem em preto e branco, Beatty (junto ao seu diretor de fotografia) imprimiu cores fortes às imagens, sem semitons, como se fosse uma história em quadrinhos da Marvel, casa de heróis como o Homem-Aranha. A impressionante maquiagem transformou os atores em versões praticamente idênticas às dos vilões e o ritmo da narrativa é bem fluido. No entanto, Beatty decidiu que o protagonista (também interpretado por ele) ficaria de cara limpa, sem o seu famoso queixo quadrado e seu nariz avantajado. Isso desagradou os fãs do personagem, o que fez com que a fidelidade ao herói ficasse comprometida.

3.1 – Batman no Cinema: Nos episódios anteriores...

As adaptações de quadrinhos para o cinema de Batman são feitas desde quase a mesma época em que o personagem foi criado por Bob Kane, em 1939. A primeira vez que o Cavaleiro das Trevas foi visto na tela grande foi em 1943, não no formato de longa-metragem, mas como seriados, como era comum na época. Em *Batman*, produzido pela Columbia Pictures, o herói era interpretado por Lewis Wilson e já aparecia acompanhado de seu parceiro Robin, vivido por Douglas Croft. A dupla enfrentava apenas um vilão: o Dr. Daka, que queria transformar as pessoas em escravos zumbis e costumava usar crocodilos para matar seus desafetos. Daka possuía elementos característicos dos antagonistas do período, como ser megalomaniaco e ter origem asiática. A razão para essas características serem predominantes na década de 40 era pelo fato de que os Estados Unidos estavam na II Guerra Mundial e adotaram, além dos nazistas alemães, os japoneses que atacaram Pearl Harbour. Portanto, os seriados procuravam enaltecer o patriotismo norte-americano, onde os heróis obteriam êxito em eliminar os inimigos da democracia. O seriado teve 15 episódios e trouxe alguns elementos que não vieram dos quadrinhos, mas que foram tão bem sucedidos que acabaram sendo incorporados às histórias do personagem até hoje: A Bat-Caverna e a utilização do relógio do bisavô de Bruce Wayne para entrar no esconderijo.

Em 1949, a Columbia Pictures lançou *Batman e Robin*, agora com Robert Lowery e John Duncan interpretando a dupla de heróis. Desta vez, o inimigo não é mais relacionado à Guerra, mas um cientista chamado Wizard, que utiliza diversas invenções para roubar joalherias, cujos diamantes serviriam para fazer funcionar uma máquina capaz de fazer parar qualquer tipo de veículo. Com isso, Wizard acredita que se tornará o rei do crime de Gotham City. Também com 15 episódios, *Batman e Robin* introduziu o Bat-Sinal, utilizado pelo Comissário Gordon para convocar a dupla de justiceiros.

Os dois seriados, no entanto, possuíam pouca relação com os quadrinhos que os inspirou. Batman era mais relacionado a solucionar mistérios e a combater vilões do submundo do que enfrentar personagens caricatos que utilizavam clichês de ficção científica, tão populares graças às aventuras de Flash Gordon, lançadas em 1934 e estreladas por Larry “Buster” Crabbe. Além disso, a escolha dos atores para viver os heróis, em ambas as séries, foi considerada inapropriada, pois não possuíam o porte físico adequado aos personagens e seus uniformes também ficaram aquém do esperado para os fãs da época.

Batman só retornaria ao cinema duas décadas depois. Em 1966, o produtor William Dozier adquiriu os direitos de adaptar a criação de Bob Kane para a rede de TV americana ABC. No entanto, Dozier não gostava da concepção do personagem por achar ridículo um homem se vestir de morcego para combater o crime. Então ele propôs que a série deveria ter um tom mais cômico, mais leve, para poder atrair mais público. Mas segundo Carlos Patati e Flávio Braga, em seu *Almanaque dos Quadrinhos*, *Batman* “foi uma das primeiras experiências do novo meio com a HQ. A utilização de onomatopéias desenhadas sobre a tela, o ruído de um golpe num vilão, ou ainda um CRASH!!! Ou BUUMMM!!!, buscavam identificar a série do homem-morcego com o gibi.” Como nos anos 60, expressões artísticas como a pop art e artistas como Andy Warhol estavam em evidência, os produtores tiraram proveito deste movimento cultural e deixaram a série com cores berrantes, seja nos cenários quanto nos personagens, além das já citadas onomatopéias. O sucesso de *Batman* também se deve à escolha dos atores para viver os protagonistas. Embora Adam West não tivesse um físico atlético e até ostentasse uma pequena barriga, era bastante carismático e parecia não levar muito a sério o seu papel. O mesmo vale para Burt Ward, que vivia Robin. O jovem ator, aliás, conseguiu popularidade ao dizer, em todos os episódios, a interjeição

“Santa alguma coisa!” ao se deparar com alguma situação de perigo ou quando ouvia alguma explicação de seu companheiro. Embora tornasse as situações ainda mais ridículas, as frases proferidas pelo menino-prodígio foram bem aceitas pelo público. Além disso, a escalção de atores conhecidos na época para viver os vilões da série. Ao contrário dos seriados dos anos 40, os roteiros colocavam, sempre que possível os inimigos de Batman nos quadrinhos. Sendo assim, o Coringa (vivido por César Romero), o Pingüim (Burgess Meredith), a Mulher Gato (Julie Newmar e Ertha Kitt), entre outros. Com o grande sucesso da série, houve o início de uma grande Bat-mania, em que foram lançados diversos produtos relacionados ao programa e expressões se tornaram famosas nos Estados Unidos. Assim, não foi tão difícil para a Dupla Dinâmica deixar a telinha e voltar à telona.

Para tornar o seriado mais bem aceito em outros países, o produtor William Dozier e a 20th Century Fox deram o sinal verde para a realização de um longa-metragem e, assim, foi lançado em 1966 *Batman – O Homem Morcego*, com praticamente todo o elenco do show da TV. O filme, assim como a série, tem um roteiro sem muito sentido e bastante inverossímil. Na trama, Batman e Robin precisam impedir que o Coringa (interpretado por César Romero), o Pinguim (Burgess Meredith), o Charada (vivido por Frank Gorshin) e a Mulher Gato (Lee Meriwether, substituindo Julie Newmar) destruam os líderes mundiais com uma máquina que retira a água dos seus corpos. Curiosamente, embora os inimigos de Batman sejam os mesmos dos quadrinhos, há um contexto disfarçado pelo roteiro de que os heróis, na verdade, combatem o que afligia os americanos durante a década de 60: o comunismo. Um exemplo disso é o disfarce que a Mulher Gato usa para seduzir Bruce Wayne, uma jornalista russa que estranha as atitudes ianques do povo de Gotham City. Além disso, há também o medo de que o mundo entre em total colapso se os líderes mundiais desaparecessem, como era temido na época, através de diversos mitos, se os comunistas chegassem ao poder e destruíssem a democracia.

As adaptações cinematográficas das histórias em quadrinhos só voltaram a ter maior destaque na segunda metade dos anos 70, quando os produtores Alexander e Ilya Salkind decidiram levar o primeiro e mais famoso super-herói do mundo de volta para a telona. Num projeto ambicioso, que contou com o auxílio de nomes respeitáveis como os atores Marlon Brando e Gene Hackman e o roteirista do *O Poderoso Chefão*, Mario Puzo, além da equipe responsável pelos efeitos especiais de *Guerra nas Estrelas*, que fascinou o mundo

em 1977, *Superman – O Filme* conseguiu a proeza de tornar crível a história do único sobrevivente do planeta Krypton, que chega à Terra ainda criança e aprende, com seus pais adotivos e depois pelas memórias de seu pai biológico, a ser útil para a sociedade com seus super poderes. O mérito da adaptação reside nos nomes de Richard Donner, o diretor do filme, e Christopher Reeve, que vive no filme o homem de aço e seu alter-ego, o repórter tímido Clark Kent.

Donner, ao ser contratado pelos Salkinds, desprezou os aspectos mais surreais do roteiro original, que era notadamente inspirado pelo antigo seriado do Batman, e decidiu que era necessário dar uma maior verossimilhança à história. Para isso, chamou o amigo Tom Mankiewicz para polir melhor o roteiro. A idéia em si era audaciosa para o tempo, mas revelou-se bem sucedida. O mais curioso é notar que, embora seja baseado em quadrinhos, *Superman – O Filme* utiliza elementos de diversas fases do personagem nas revistas e, ao mesmo tempo, cria sua própria mitologia para se tornar uma bem acabada obra cinematográfica. Um exemplo disso está logo na primeira frase ouvida na produção. Numa tela escura, a voz de Marlon Brando brada: “Isto não é fantasia! Não é produto de uma imaginação fértil!” O recurso é utilizado para que expectador aceite o que vai assistir a partir daquele momento como não mais uma obra de ficção além da realidade, mas algo que pode, sim, ser possível de existir em nosso universo.

No documentário *Realizando Superman – Filmando a Lenda*, o diretor afirma que a história tinha de ser honesta, isto é, os espectadores tinham que crer que era real. O editor de *Superman*, Stuart Baird, no mesmo documentário, disse que a verossimilhança era o mantra de Donner, o que fazia a produção sempre procurar a autenticidade e prender-se à realidade, à verdade da situação. Outro aspecto importante a ser destacado é a metáfora bíblica que surge na origem do herói. Ao descobrir que o planeta Krypton está prestes a explodir, o personagem de Marlon Brando, Jor-El, decide enviar seu único filho à Terra, não só para salvar sua vida, mas também para que ele possa ajudar os humanos a terem uma vida melhor. A trama, segundo Mankiewicz no documentário *Decolando – O Desenvolvimento do Superman*, nada mais é que uma versão da vida de Jesus Cristo, enviado por Deus para salvar os judeus, segundo a religião católica. Jor-El, mesmo depois de morto, se manifesta como uma entidade superior em cristais alienígenas e pode interagir com seu filho, já mais velho, e ensinar-lhe o que fazer em sua missão sagrada.

Outro aspecto interessante da adaptação de *Superman* está na condução da trama, que é dividida em três atos. O primeiro se passa no planeta Krypton, onde há uma sociedade mais avançada cientificamente do que a da Terra, mas que não consegue enxergar que o fim de seus dias está próximo. O segundo ato se passa durante a juventude do filho de Jor-El em nosso planeta, após ser adotado pelo casal Jonathan e Martha Kent. Batizado como Clark Kent, o menino cresce na cidade fictícia Smallville, no Kansas, e, com o passar do tempo, descobre ter super força e ser capaz de fazer coisas que ninguém pode. Porém, o jovem tem uma reviravolta em sua vida após a morte do pai adotivo e percebe que, mesmo com seus poderes, ele não pode salvar as pessoas da morte iminente. No documentário *Decolando – O Desenvolvimento do Superman*, Mankiewicz alega que essa parte da história foi concebida, tanto na forma estética quanto na parte escrita como algo bucólico, no estilo de Andrew Wyeth. A terceira e última parte começa quando Clark, após deixar Smallville, rumo para o pólo norte com um cristal verde oriundo de Krypton que o orienta até seu destino. Lá, o artefato se funde ao gelo e se torna uma parte do planeta destruído. O rapaz, ao entrar na construção, tem seu primeiro contato com seu verdadeiro pai, Jor-El, cuja memória virtual fora guardada no cristal verde. Como mencionado anteriormente neste capítulo, o personagem de Marlon Brando torna-se assim uma espécie de Deus para seu filho. Ele revela, entre outras coisas, o verdadeiro nome de Clark, Kal-El, e o que aconteceu em seu planeta natal. Mas o mais importante é o aprendizado que ele passa a seu herdeiro para ajudar as pessoas com seus notáveis poderes, obtidos graças ao sol amarelo, diferente de Krypton. Após passar anos aprendendo sobre si mesmo, Clark deixa a construção, chamada por Jor-El de Fortaleza da Solidão, e rumo para cidade de Metropolis. Para Mankiewicz, a partir desse momento, o filme se torna uma verdadeira história em quadrinhos, onde Clark Kent passa a viver uma vida dupla como repórter do principal jornal local, o Planeta Diário, e como o justiceiro Superman.

A experiência bem sucedida de *Superman* não se vale apenas da verossimilhança na história. O diretor Richard Donner e sua equipe de cenografia procuraram mostrar nesse terceiro ato que a trama se passava num local facilmente identificável por expectadores de todo o mundo. A cidade de Metropolis, por exemplo, foi projetada para ser uma irmã

gêmea de Nova York, com suas ruas engarrafadas, prédios altos e pessoas de todas as etnias pelas calçadas. O ator americano Christopher Reeve também é um dos grandes trunfos da produção, com sua composição de Clark Kent e seu alter-ego, Superman. Reeve, um ator desconhecido até assumir o papel, revelou em *Decolando – O Desenvolvimento do Superman*, que se inspirou em personagens interpretados por Cary Grant em comédias populares nos anos 40 e 50, conhecidas como *screwballs*, para compor o tímido e atrapalhado Clark Kent. Além disso, Reeve, junto com a equipe de efeitos especiais vinda de *Guerra nas Estrelas*, conseguiu tornar as difíceis cenas de vôo aceitáveis para o grande público, fazendo com que a promessa do slogan da campanha publicitária do filme fosse cumprida: “Você vai acreditar que um homem possa voar”.

3.1.1 – Batman: Um morcego para novas gerações

Com o sucesso de *Superman – o Filme*, os estúdios de cinema voltaram seus olhos mais uma vez para as histórias em quadrinhos e com Batman não foi diferente. Em 1979, os produtores Michael Uslan e Benjamin Melnick assinaram contrato com a DC Comics, responsável pelas revistas em quadrinhos do herói, para fazer *Batman*. Os dois criaram a BatFilm Productions, Inc. Para o roteiro, Tom Mankiewicz foi chamado mais uma vez, mas como roteirista principal. A primeira versão ficou pronta em 1982 e trazia as origens de Batman e Robin, além de contar com as presenças do Comissário Gordon e de sua filha, Bárbara, criada originalmente pela série de TV e que também combatia o crime como a Batgirl. Os protagonistas enfrentariam o Coringa, o Pinguim e Rupert Thorne, personagem que se tornara popular nos anos 70 graças a uma série de histórias criadas por Steve Englehart e Walter Simonson. Em 1984, um novo roteiro foi feito e Bárbara Gordon e Rupert Thorne foram retirados da trama. Mas tudo mudaria quando um jovem chamado Tim Burton, ex-animador da Disney e diretor quase iniciante, entrou na produção do filme em 1985. Ele descartou as versões feitas por Mankiewicz, por considerá-las muito semelhantes a *Superman – o Filme*, e conseguiu agradar os produtores com suas idéias. Burton só garantiu que a direção e sua visão da história seriam suas após o sucesso de outro filme seu, em 1988, *Os Fantasma se Divertem (Beetlejuice)*. Assim, os produtores

executivos Peter Guber e Jon Peters contrataram o escritor Sam Hamm para redigir um novo roteiro, mais adequado ao desejo de Burton. Mas naquele ano, houve uma greve de roteiristas e Hamm acabou aderindo à paralisação, não concluindo o script a tempo. O diretor, então, chamou Warren Skaaren, com quem tinha trabalhado em *Os Fantasma se Divertem* para dar continuidade ao roteiro. Durante os novos tratamentos à história, o personagem Robin foi retirado e uma vontade de Burton foi atendida: O assassino dos pais de Batman seria o vilão Coringa, em sua juventude.

Com diretor e roteiristas contratados, faltava ainda escolher os atores que viveriam os personagens. O ator Adam West, que vivera Batman na série de TV dos anos 60, se ofereceu para reprisar seu papel, mas foi considerado muito velho e fora de forma para representá-lo. Quem quase interpretou o protagonista foi Mel Gibson, que o recusou por estar envolvido com a continuação de seu grande sucesso, *Máquina Mortífera 2*. Tim Burton, então, fez uma escolha ousada e bastante polêmica: decidiu que Michael Keaton, que fez o personagem Beetlejuice em *Os Fantasma se Divertem*, seria o novo homem-morcego. A divulgação do nome de Keaton, um ator pouco popular e sem grandes atributos físicos e dramáticos, como protagonista causou controvérsia e muitos protestos dos fãs em todo o mundo. Para impedir que o projeto se tornasse um grande fracasso, Burton anunciou que o vilão Coringa seria interpretado por Jack Nicholson e a mocinha Vicki Vale seria vivida pela atriz Kim Basinger. A trama não teria um aspecto humorístico semelhante à do seriado de TV, mas sim seria inspirada nas histórias *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, *Batman – Ano Um*, ambas escritas por Frank Miller, e *A Piada Mortal*, criada por Alan Moore.

Além disso, outro destaque importante foi a utilização maciça da publicidade para tornar o projeto um sucesso comercial. Executivos da Warner Bros., que distribuíram o filme, pediram que fosse montado rapidamente um trailer para ser distribuído pelos cinemas americanos. Após uma bem-sucedida exibição para uma platéia desavisada de um cinema na Califórnia, a peça promocional fez os fãs de quadrinhos vibrarem em convenções por todo o país e alguns exibidores chegaram a dizer que muitas pessoas pagavam apenas para assistir ao trailer e depois saíam dos cinemas. Isso deu margem para que fosse montada uma grande campanha publicitária em torno de Batman. Assim, gigantescos pôsteres com a marca do morcego sobre a elipse amarela tomaram conta de

vários espaços comerciais nos Estados Unidos e em outros países como Brasil. Tudo o que saía a respeito do filme aumentava ainda mais a expectativa em relação a seu sucesso, mas os realizadores, espertamente, não faziam grandes divulgações para não estragar as surpresas reservadas por eles. A estratégia dá certo e, ao estrear no verão americano de 1989, *Batman* se torna em pouco tempo o filme de maior bilheteria naquele ano e uma das produções mais bem sucedidas financeiramente de todos os tempos, acumulando mais de US\$ 250 milhões só no país de origem, segundo dados do Internet Movie Database.

Mas, se por um lado o filme conseguiu seu intento em se tornar um fenômeno de massa (com o filme, nasce uma nova Bat-mania, com o lançamento de diversos produtos mercadológicos e aumento nas vendas das revistas em quadrinhos), *Batman* fracassa como adaptação do universo do personagem para o cinema. O diretor procurou não se inspirar verdadeiramente no material que tinha em mãos e, ao contrário da vontade de Donner tornar seu *Superman* verossímil, Burton preferiu ambientar a história de Batman em uma Gotham City sem nenhum laço com a realidade. Embora o trabalho de design de Anton Furst impressione com sua minúcia de detalhes com cenários que mostram inspirações em diversos estilos arquitetônicos, em especial o gótico, nada mais no filme é satisfatoriamente aprofundado. Segundo Carlos Eugênio Silveira em sua Dissertação do Morcego, “o filme e seu roteiro não tem aspirações além de contar uma aventura de modo escapista, sem comparação ético-estética a fazer com as HQs que o originaram”. As situações apresentadas em *Batman* são simplesmente colocadas na tela sem maiores aprofundamentos, falsamente mostradas como algo mais sério do que havia sido feito em uma adaptação de quadrinhos até então. Quando o filme começa, rápidos takes apresentam Gotham City, com seus prédios grandiosos e ao mesmo tempo decadentes, suas ruas lotadas de veículos e uma verdadeira fauna de tipos que são apresentados de maneira caricata. Num cenário onde não há muitas variações de cores e estilos, aparece uma família tentando pegar um táxi sem sucesso. O pai tenta orientar a mãe e o filho, que tenta alertá-lo de que estão indo para a direção errada. Eles acabam indo parar em um beco, onde dois bandidos agredem o pai, roubam a bolsa da mãe e ameaçam o filho com uma arma. Ela grita e uma figura não bem definida observa a cena e desaparece em seguida. Quem assiste a ação inicialmente acredita que está assistindo à origem de Batman, onde seus pais foram assassinados em um beco durante um assalto. Mas basta os bandidos fugirem para que o

expectador se dê conta de que está assistindo a um novo crime e que a figura misteriosa (na verdade, Batman) vai, de fato, fazer justiça pela família aterrorizada. Na verdade, o roteiro tenta mostrar, sem maiores explicações, que o herói procura reparar a perda que sofreu na mesma época que menino ameaçado. O justiceiro encontra os bandidos no topo de um prédio dividindo o roubo e consegue assustá-los com sua presença sinistra e seus acessórios especiais, como seu bumerangue preso a uma corda, usado para capturar um dos criminosos. Batman agarra um dos ladrões e pede que ele conte aos outros bandidos sobre o vigilante. Logo em seguida, ele os deixa no mesmo local e, inexplicavelmente, a polícia os encontra e leva os ladrões presos. A imprensa, representada no filme pelo personagem que não existe nos quadrinhos, Alexander Knox (vivido pelo ator Robert Wuhl), aparece no mesmo local e tenta descobrir de novas informações. Knox indaga ao policial Eckhardt (William Hootkins) se é verdade que uma criatura morcego estaria por trás dos ataques, o que não é confirmado pelo tira. Na sequência seguinte, Eckhardt deixa seus companheiros para trás e se encontra em um local afastado com Jack Napier (Jack Nicholson), o braço-direito do chefe do crime organizado Carl Grisson (Jack Palance) e que mais tarde se tornará o Coringa. Napier dá ao policial um envelope com dinheiro e pede que ajude a deixar as autoridades longe de seus negócios. Durante a conversa, Eckhardt deixa claro que só obedece a Grisson, o que deixa Napier irritado. O roteiro carece de força dramática por estar mais preocupado em utilizar frases de efeito que serão repetidas em outros momentos da trama, como por exemplo, quando Jack diz ao tira que ele deveria se preocupar com o futuro, um artifício para antecipar o que irá ocorrer mais tarde na história. Além disso, ao contrário dos quadrinhos, o filme prefere (ainda que toscamente), neste momento da produção, apresentar com maiores detalhes o antagonista do que o próprio herói. Não fica claro durante todo o filme o motivo que levou Bruce Wayne a adotar o morcego como seu símbolo maior para combater criminosos. Segundo Carlos Eugênio Baptista em sua Dissertação do Morcego, “o problema é que as dificuldades enfrentadas por Batman / Wayne não têm consistência para construir os confrontos do filme. A narração não situa Batman, nem sua motivação para agir como age, nem o alcance de suas intenções. (...) Isso faz com que o interesse da narração caia, assim que o mistério que envolve as primeiras aparições do Cruzado de Capa se dissipa”.

Outro exemplo disso é o desenrolar da relação de Bruce Wayne com a fotógrafa Vicki Vale. No momento em que os dois se conhecem durante uma festa em sua mansão, o milionário, inicialmente, não se identifica embora se mostre interessado nela. Vale lembrar que no filme esta é a primeira cena em que o protagonista aparece sem seu uniforme de combate, como se fosse uma segunda apresentação ao espectador. No entanto, este artifício se mostra falho, pois não cria nenhum tipo de empatia em Vicki e no público. Numa sequência posterior, a bela fotógrafa e seu amigo Alexander Knox descobrem uma sala com diversos tipos de armadura, vindo de vários países. Neste momento, Bruce decide finalmente se apresentar aos dois e há um momento de alívio cômico, que só não é bem sucedido pela incapacidade do roteiro de fazer situações corriqueiras render melhor. Após uma breve conversa, Bruce é chamado por seu mordomo Alfred (Michael Gough) para verificar porque o comissário Gordon, um de seus convidados teve que sair inesperadamente. Ele deixa os dois na sala das armaduras, onde Knox faz uma piada a respeito do excesso de espelhos na casa. Na mesma sequência, vemos que, na verdade, há câmeras escondidas por todo o local, que são monitoradas pelo milionário de dentro de sua caverna. Como um Grande Irmão moderno, o filme nos leva a crer que Bruce Wayne tem certo fetiche em espionar as pessoas ao seu redor, mas isso também não é bem explorado nem pelo roteiro nem pelo diretor.

Ao descobrir através de uma gravação que Napier e seus capangas estão numa indústria química e que isso fez o comissário Gordon deixar sua festa para tentar prendê-lo, Bruce decide entrar em ação. Os bandidos tentam fugir de um cerco da polícia liderado por Eckhardt, que tem ordens de Grissom para matar Napier, por ter se envolvido com sua amante. Durante o tiroteio, Batman surge e surpreende a todos após prender um capanga com um tipo de arpão portátil. Napier tenta fugir da perseguição e acaba sendo pego por Batman em uma plataforma, que só o liberta ao ver que Gordon está nas mãos de Bom (Tracey Walter), o fiel companheiro de Jack. O criminoso, então, tenta atirar em Batman, que desaparece. Jack vê Eckhardt perto de Gordon e fala mais uma vez para ele pensar no futuro, antes de matá-lo com um tiro. Batman reaparece e se defende de uma bala disparada por Napier, que ricocheteia em seu uniforme e atinge seu rosto. O bandido cai da plataforma e Batman tenta segurá-lo com apenas uma das mãos, mas não consegue salvá-lo. Napier desaparece após mergulhar em um tanque de ácido. Batman foge da polícia e não

vê que o criminoso conseguiu escapar, apesar de ter ficado com a pele branca, os cabelos verdes e um sorriso permanente no rosto, causados pelo contato com a substância química, fazendo-o assumir a identidade do Coringa.

A seqüência é uma tentativa de realizar a origem do inimigo do Batman baseado em *A Piada Mortal*, história escrita por Alan Moore em 1986. Nos quadrinhos, o personagem, procurando dar melhores condições a sua mulher grávida, é forçado a participar de um roubo mesmo após a morte da esposa em um acidente banal e acaba se tornando o Palhaço do Crime. Mas no filme, o vilão já é mentalmente insano antes de sua transformação e, por isso, sua metamorfose perde um pouco de seu impacto porque tanto o roteiro quanto o diretor se preocupam em mostrar que o comportamento do personagem é, pura e simplesmente, irresponsável. A idéia é fazer o expectador rir dos absurdos que o agora liberado Jack é capaz de fazer, como por exemplo, quando ele reencontra seu antigo chefe e atira diversas vezes nele dando rodopios e gritinhos para depois cair na gargalhada. Nos quadrinhos, no entanto, o Coringa sempre é visto, desde sua origem nos anos 40, como um bandido que comete seus crimes com um objetivo, uma meta, e não somente os comete por causa de um prazer insano. O que Burton (e provavelmente os roteiristas) quis mostrar é uma pessoa que não tem nada mais a perder e só deseja praticar o mal, contando com a já conhecida habilidade do ator Jack Nicholson de interpretar personagens desequilibrados, como em *O Iluminado*, de Stanley Kubrick, filme de 1980.

Após o primeiro contato, Vicki é convidada pelo herói para um encontro mais particular. A formalidade apresentada na sala de jantar, com uma longa mesa que separa o casal em cada uma de suas pontas e o total desconforto dos diante da situação mostra uma superficialidade na intenção de humanizar os personagens, que foram elaborados de forma esquemática pelo roteiro, sem maior aprofundamento. Tanto Burton quanto os roteiristas perderam uma boa oportunidade em mostrar que Bruce só se sente verdadeiro quando combate bandidos do que quando precisa viver como uma pessoa comum, já que ele não consegue se expor nem mesmo diante das pessoas por quem tem algum tipo de sentimento, como Vicki. O casal decide terminar o jantar na cozinha da mansão e têm uma conversa informal com Alfred. Os dois acabam dormindo juntos, mas, no meio da noite, Vicki acorda e nota que Bruce não está na cama. Ela descobre que ele está pendurado em um aparelho de ginástica, de cabeça para baixo, mas prefere não comentar o estranho hábito no

dia seguinte. No entanto, Vicki tenta marcar um novo encontro com Bruce, que mente para ela alegando que irá viajar a negócios. O roteiro, mais uma vez, não se preocupa em se aprofundar na questão de que, mesmo rico e bem sucedido, o herói prefere ficar só, imerso em suas neuroses, do que em estar aberto a um novo relacionamento.

A partir daí, a trama vai ganhando cada vez mais contornos inexplicáveis que prejudicam o que poderia ser o bom andamento do filme. O Coringa, facilmente, consegue se tornar o substituto de Grissom após uma reunião com outros chefões do crime organizado e matar um deles utilizando um aparelho que o carboniza. A sequência faz com que o expectador de distancie cada vez mais do que está sendo mostrado por causa da visão burlesca que Burton decidiu dar para as ações do Coringa. Nada do que ele fará, a partir de então, será bem interpretado pelo público, que passa a não mais fazer parte do universo do filme. Após essa sequência, um dos mafiosos dá uma entrevista coletiva no centro da cidade, onde anuncia que vai assumir os negócios de Grissom. Bruce, após fazer uma homenagem aos pais mortos ao colocar flores na calçada onde eles morreram, assiste ao pronunciamento. O Coringa surge, com alguns capangas vestidos de mímicos, e contradiz o que o criminoso havia afirmado. Ele mostra uma pena, que é arremessada pelo Palhaço do Crime, e mata o mafioso. Na confusão, há uma troca de tiros entre os bandidos. Bruce observa o ataque, mas inexplicavelmente fica imóvel. Vicki, que havia seguido Bruce até então, tenta avisá-lo do perigo, mas ele não a escuta e chega a ser baleado (!?), sem ter nenhuma reação. A fotógrafa se aproxima dele, que simplesmente se afasta dela e olha para o Coringa, que foge. Burton, notadamente, deseja mostrar nessa sequência, que as loucuras do vilão nada mais são do que tolas brincadeiras, em que o impacto existente nos quadrinhos (especialmente nas obras assinadas por Denny O' Neill e Frank Miller) é completamente diluído pela vã tentativa de torná-lo mais carismático. Ao mesmo tempo, o diretor peca por tornar Bruce/Batman numa espécie de boneco mecânico, não um ser humano, justamente o elemento que o tornou tão popular a partir dos anos 70 e 80.

O filme continua em sua montanha-russa de situações, onde seus altos e baixos não conseguem uma mínima coesão, e renegam totalmente o material de onde se originaram em duas sequências em especial: O encontro de Bruce e Vicki na casa dela, onde ele tenta, de uma maneira atrapalhada, revelar seu segredo. O milionário é interrompido quando o Coringa aparece e ameaça seqüestrar a namorada do herói, já que também está encantado

por ela. Para tentar detê-lo, Bruce inicialmente pega uma bandeja de prata e (sem saber o que ele quer com o objeto) passa a provocar o Coringa dizendo quem ele é. O bandido se incomoda com as insinuações e pergunta se ele já dançou com o diabo sob a luz do luar. A frase perturba Wayne que o deixa atônito. O Coringa, então atira à queima-roupa e Bruce cai. De repente, o Coringa simplesmente desiste de seqüestrar Vicki e se despede dela. Quando ela se volta para onde Bruce caiu, ele havia sumido e então vemos a bandeja de prata com um buraco de bala. A falta de lógica nesse momento mostra que Burton estava muito mais preocupado em realizar situações onde o espetacular é mais importante do que a preocupação em ser fiel ao universo que se diz inspirar.

Na seqüência seguinte, Bruce está de volta à Bat-Caverna, onde descobre que o Coringa, no passado, foi na verdade o assassino de seus pais e que quase o matou após fazer a mesma pergunta que ouviu no apartamento de Vicki. A decisão de tornar o vilão como responsável de seu maior trauma é dada a Tim Burton e um dos roteiristas, Sam Hamm, declarou-se contra a essa reviravolta na trama no em entrevista feita ao documentário *A Sombra do Morcego – Parte 3: O Renascimento de uma Lenda*. Na mesma cena, Alfred leva Vicki até o encontro de seu patrão e, assim, o segredo de sua dupla identidade é revelado. Hamm também se mostra contra a essa decisão, que nada pôde fazer, pois como foi escrito anteriormente, ele não pôde participar da produção por ter aderido a uma greve de roteiristas. As seqüências descritas neste parágrafo e no anterior atestam que a questão fidelidade ao adaptar os quadrinhos ao cinema foi totalmente descartada, em detrimento à ação fácil e a superficialidade dos personagens. Assim, o filme se torna apenas um espetáculo de pirotecnia gratuita, onde Batman, após conversar com Vicki, decide enfrentar o Coringa, primeiro na indústria química, onde “renasceu”, depois nas ruas de Gotham City, em que impede os cidadãos de serem envenenados com balões cheios de gás do riso do vilão e, por fim, na torre da catedral da cidade. Lá, Batman tem seu acerto de contas com o presente e com o passado. Nessas seqüências, mais uma vez o diretor se propõe a trabalhar melhor a estética do que tentar resolver os fracos laços que unem a trama. A fotografia, sempre com tons bem escuros, e a cenografia são mais evidenciados do que uma melhor direção de atores ou uma melhor resolução no embate final. Mesmo assim, para todos os principais envolvidos na produção, *Batman* se tornou um marco nas adaptações de quadrinhos para o cinema, não só pelo que arrecadou nas bilheterias

americanas e mundiais, mas também por ter criado um novo enfoque a esse tipo de produção cinematográfica, ainda que equivocado. E possibilitou novos filmes com o Cavaleiro das Trevas durante os anos 90.

3.1.2 – Batman – O Retorno: O morcego volta a atacar

Com o sucesso de *Batman*, não demorou para que a Warner Bros. desse o sinal verde para que fosse produzida a continuação. Agora, as circunstâncias eram mais favoráveis, mercadologicamente falando, pois, além da boa arrecadação nas bilheterias, praticamente tudo que foi comercializado em relação ao primeiro filme, foi um grande sucesso de vendas. Após diversas especulações, Tim Burton e Sam Hamm foram chamados de volta para conduzir a segunda parte. Embora o diretor tenha relutado em assumir a direção mais uma vez, os executivos do estúdio propuseram que ele teria maior controle autoral para realizar *Batman – O Retorno*. Dessa vez, o herói não enfrentaria um vilão, mas dois vindo dos quadrinhos, o Pingüim e a Mulher Gato, e mais um, criado especialmente para o filme, o empresário corrupto Max Schrek, cujo nome vem do ator que interpretou o papel-título de *Nosfertatu*, clássico do expressionismo alemão e um dos filmes favoritos de Burton.

Mas Burton, como admitiu no documentário *Sombras do Morcego Parte 4 – O Lado Negro do Cavaleiro*, tinha dessa vez que lidar com as questões comerciais em relação a seu processo, que poderiam atrapalhar a realização do filme. Sam Hamm, no mesmo documentário, afirmou que muitas de suas idéias foram descartadas para o roteiro, já que Burton queria tomar uma outra direção para a história sem, no entanto, deixar de ser fiel ao que tinha feito no filme anterior. O roteirista Daniel Waters foi contratado para refazer o script e satisfazer as necessidades de Burton. O resultado final acabou sendo ainda mais infiel aos quadrinhos e um pouco assustador para o grande público que não deixou de lotar os cinemas de todo o mundo mesmo assim.

Batman – O Retorno começa com o nascimento de um bebê na mansão dos Cobblepots. Mas a criança deixa a todos, inclusive os pais, aterrorizados com sua aparência grotesca e seus maus hábitos, a ponto de ser deixada dentro de uma jaula como um animal. Às vésperas do natal, os pais decidem, então, se livrar da criança e a jogam num rio. A

seqüência é uma espécie de releitura da lenda bíblica de Moisés às avessas, onde sua mãe coloca seu filho num cesto para não ser morto pelos egípcios. Assim como Moisés, o bebê acaba encontrando abrigo com outro povoado, no caso pingüins que vivem no esgoto de Gotham City. A trama dá um salto de 33 anos depois (não por acaso, a mesma idade que Cristo morreu na cruz, como citado na Bíblia), onde a cidade está às vésperas do Natal. O expectador é apresentado a Schreck (interpretado por Christopher Walken), que discute com o prefeito da cidade a construção de uma nova usina nuclear, embora Gotham não tenha problemas de energia. Durante a reunião, a secretária Selina Kyle (Michelle Pfeiffer) tenta dar uma opinião, mas é desprezada por Schreck. Burton e os roteiristas mostram, claramente, que os personagens que realmente importam em *Batman – O Retorno* são os vilões e não o herói. Em seguida, o prefeito e o empresário participam da inauguração da árvore de Natal na praça principal da cidade. Durante o evento, um embrulho de presente gigante surge e de dentro dele saem bandidos vestidos de palhaços, malabaristas e outros tipos de artistas circenses. Como a polícia não consegue controlar os criminosos, o Comissário Gordon ordena que seja ligado o Bat-Sinal. A projeção do símbolo do morcego alcança os céus da cidade e chega até uma sala onde se encontra Bruce Wayne, sozinho em sua mansão. Logo, Batman chega ao local da confusão e detém o grupo utilizando seus punhos e a tecnologia que dispõe em seu Batmóvel. O justiceiro ouve os agradecimentos de Gordon e do prefeito, mas não dá muita confiança para eles. O roteiro não permite explicar como é a relação de Batman com as autoridades. Não fica claro se ele despreza a incompetência da justiça em conseguir manter a paz na cidade ou se isso é uma estratégia para manter o ar de mistério que envolve sua persona.

Ao tentar fugir dos bandidos, Schreck é capturado pelo bando, que o leva à presença do idealizador do ataque, o Pingüim. O empresário é chantageado pelo diminuto vilão, por saber de algumas de suas falcatruas, para ajudá-lo em seu plano de ser bem reconhecido pelos cidadãos de Gotham, já que viria de uma família abastada. Assim, o Pingüim arquiteta um plano para salvar o filho do prefeito de um falso seqüestro, realizado por um dos membros de seu grupo de bandidos circenses, para conseguir a simpatia do público. Ele, então, se apresenta publicamente e implora a todos uma chance de saber quem ele é e de onde veio. Em sua mansão, Bruce assiste à cena e, ao perceber que Schreck se tornou aliado do estranho homem, desconfia que ele esteja escondendo algum segredo. O Pingüim

consegue grande atenção da mídia e todos os seus passos são seguidos por repórteres. Ele aproveita a popularidade para ter acesso ao registro de todas as crianças nascidas na cidade. Batman observa os movimentos do vilão e acredita que ele já sabe quem são seus pais. Encontra-se aqui mais um erro no roteiro, já que não fica claro como ele sabia quais eram suas origens.

Paralela a essa trama, o filme gasta um bom tempo com a personagem Selina Kyle, a secretária de Schreck. Ela não tem grande respeito do chefe e vive solitária num apartamento com paredes cor de rosa, diversos bibelôs e uma gata. Ela descobre meio que sem querer, os planos do patrão de transformar sua usina nuclear em um capacitor para sugar a energia de Gotham City ao invés de fornecê-la. Quando Schreck descobre que ela é mais esperta do que pensa, ele a joga do alto do prédio de sua empresa. Inexplicavelmente, a moça não morre com a queda e acaba atraindo muitos gatos, que acabam passando sua energia para a secretária. Ao despertar, Selina se torna uma pessoa mais ativa, sensual e com habilidades atléticas inexplicáveis. Ela decide fazer um traje de gata com roupas que já possuía e, assim, nasce a Mulher Gato. A nova e erotizada Selina passa, então, a combater homens que maltratam mulheres, causa transtornos nas empresas de Schreck e se alia ao Pingüim para destruir Batman.

Burton e os roteiristas pecam em não utilizar, em nenhum momento, os elementos originais que compõem os personagens em suas mitologias existentes até então. Para o diretor, o Pingüim era só uma pessoa com uma cartola e um cigarro no canto da boca, como afirmou em *Sombras do Morcego Parte 4 – O Lado Negro do Cavaleiro*. Mas em sua nova leitura, Burton esgota rapidamente a questão do filho desprezado pelos pais que quer vingança. O vilão tenta, durante todo o filme, somente repetir aos primogênitos da cidade o destino cruel que sofreu, sem maiores nuances de personalidade. Ele é mau e grotesco e isso basta para odiá-lo. Curiosamente, Burton realizou, antes de *Batman – O Retorno*, um filme onde o protagonista também tenta lidar com a aceitação popular, *Edward Mãos de Tesoura*. A Mulher Gato que o filme apresenta tem pouca complexidade psicológica comparada aos quadrinhos. Ela apenas quer se defender de todos que desejam abusar dela, como fez o patrão. Mais à frente na trama, ela conhece Bruce Wayne (que já não namora mais Vicki Vale) e os dois se encantam um com o outro. Durante a noite, seus alter egos entram em um confronto ético e sexual, onde a relação entre o casal é menos romântica e

ensaia até mostrar algumas perversões dos personagens, sem ter maiores aprofundamentos. Burton mais uma vez se preocupa mais com questões estéticas do que desenvolver as partes psicológicas do herói e dos vilões. Enquanto nos quadrinhos de Miller em *Batman – Ano Um*, a Mulher Gato é uma prostituta que odeia homens por simplesmente não conhecer nenhum de verdade até conhecer o Homem-Morcego, a personagem de *Batman – O Retorno* é uma feminista vingativa que se vale de sua descoberta sensualidade para alcançar seus objetivos, embora eles nunca fiquem totalmente claros. Em alguns momentos, ela só deseja acertar as contas com seu assassino e, em outros, quer cometer atos criminosos em nome de sua “liberdade”. Quanto a Batman / Bruce Wayne, não são criados na trama maiores espaços para o personagem se desenvolver plenamente. O tratamento dado a ele é tão superficial quanto no primeiro filme da série. O herói simplesmente aparece e some da história, como se não fosse a peça essencial da aventura. Isso fica claro na parte final de *Batman – O Retorno*, onde ele enfrenta os três vilões no esconderijo do Pingüim. O Cavaleiro das Trevas chega a tirar sua máscara para convencer a Mulher Gato / Selina a ficar com ele e não se vingar de Schreck, mas acaba sendo rejeitado pela bandida e leva um tiro do empresário. A partir daí, Burton se mostra mais preocupado em resolver as questões dos antagonistas do que do protagonista, com Selina matando Schreck e o Pingüim, após ver seus planos de destruir Gotham serem frustrados, acaba perdendo a vida e tem seu corpo lançado ao esgoto, numa espécie de funeral, pelas mesmas aves que o criaram desde criança.

Como filme, *Batman – O Retorno* mostra melhoras em relação à produção anterior em termos de ritmo e aspectos técnicos, como fotografia (ainda mais escura e sinistra) e edição. A cenografia, embora não tenha sido realizada por Anton Furst (que faleceu pouco depois de ganhar o Oscar) conseguiu manter o bom nível alcançado na primeira aventura, com uma Gotham City grandiloquente e opressora, inspirada no expressionismo alemão. No entanto, Tim Burton prefere utilizar o grotesco e o escandaloso ao invés de respeitar a gênese dos personagens e consegue resultados não totalmente satisfatórios, tanto que, mesmo sendo a maior bilheteria do ano de 1992 (graças, em grande parte, à máquina mercadológica que cercou a produção), o filme não conseguiu o mesmo apelo popular alcançado em 1989. Em *Sombras do Morcego Parte 4 – O Lado Negro do Cavaleiro*, o diretor afirma que tinha vontade de realizar o terceiro filme da franquia, mas acabou sendo

dispensado pelo estúdio. Assim, Burton partiu para realizar outros filmes, mas a marca Batman ainda era forte demais para ser deixada de lado.

3.1.3 – Batman Eternamente: Uma visão paradoxal do morcego

Logo após o sucesso de *Batman – O Retorno*, a Warner Bros. começou a pensar na terceira aventura de Batman nas telas de cinema. Inicialmente, colocou Tim Burton como um dos produtores e contratou o casal de roteiristas Lee Batchler e Janet Scott Batchler para escrever a nova história. Para a cadeira de diretor, foi chamado Joel Schumacher, que tinha uma boa relação com o estúdio, tinha realizado um dos sucessos de bilheteria de 1993, *Um Dia de Fúria*, e era capaz de realizar filmes de diferentes estilos, como o drama e a comédia. Ao assumir o projeto, Schumacher dispensou Michael Keaton, por considerar o ator velho demais para representar o herói mais uma vez, e o substituiu por Val Kilmer. O parceiro de Batman, Robin, finalmente apareceria no cinema e Chris O' Donnell assumiu o papel. Para evitar qualquer insinuação de que a Dupla Dinâmica teria uma relação com contornos homossexuais (como na série de TV dos anos 60), foi criada especialmente para o filme a psicóloga Chase Meridian, vivida por Nicole Kidman. Como em *Batman – O Retorno*, o herói enfrentaria dois vilões: O Duas Caras (Tommy Lee Jones) e o Charada (Jim Carrey). Assim, em 1995, chegava aos cinemas de todo o mundo *Batman Eternamente*.

A troca de diretores, obviamente, acarretou uma nova dinâmica para a adaptação do personagem para o cinema. Logo na primeira cena, Schumacher mostra que o herói está mais sexualizado, ao revelar detalhes anatômicos de seu uniforme enquanto se prepara para entrar em ação. A escolha de Kilmer para o papel era óbvia: para o diretor, Batman não era um homem comum vestido numa armadura, mas sim alguém que precisava ser mais atraente do ponto de vista físico. Isso é enfatizado nos planos detalhes que fazem parte da abertura do filme e também num detalhe que causou polêmica entre os fãs e, principalmente, no criador do herói, Bob Kane: o surgimento de mamilos na roupa. Após essa nova apresentação do personagem, Batman deixa sua caverna para impedir um ataque do Duas Caras no Segundo Banco de Gotham e, no caminho, conhece a Dra. Chase Meridian, que se encanta de imediato pelo Cavaleiro das Trevas. Nessa sequência, dois

elementos serão característicos de todo o filme: uma profusão maior de cores do que nas produções dirigidas por Burton e uma tentativa de dar mais ritmo e velocidade às cenas de ação.

O primeiro elemento fica claro quando nota-se, na fotografia, um excesso de luzes das cores azul e vermelho sobre Gotham City que não existiam nos filmes anteriores. O diretor procurou, com este recurso, tornar a cidade menos soturna, mas ainda assim mal arquitetada. Os cenários, embora não sejam tão opressores como antes, agora enfatizam as más construções realizadas, com prédios enormes que cortam os viadutos e estátuas imponentes que são mais do que meros enfeites. Além disso, Schumacher enfatiza o uso de luzes em néon em quase todas as cenas, dando um desnecessário tom de publicidade. Um exemplo disso é quando Batman, ao enfrentar os capangas do Duas Caras, precisa escapar dos disparos de metralhadoras que possuem néon vermelho no corpo das armas. Já o segundo elemento também fica claro nesta sequência, onde a edição acelera os movimentos de luta com cortes rápidos para dar mais dinamismo. No entanto, o filme não chega a desenvolver a questão mais interessante dos quadrinhos em relação a Batman ao enfrentar bandidos, que seria sua aura de mistério que desperta o medo em seus opositores. Ele simplesmente entra em confrontos físicos sem despertar nenhum tipo de terror. Após se livrar dos capangas, Batman encontra um guarda preso dentro de um cofre e tenta salvá-lo, mas acaba vítima de uma armadilha. O Duas Caras, então, iça o cofre com a ajuda de um helicóptero e tenta matar os dois com ácido. O justiceiro, junto com o guarda, consegue escapar e tenta deter o bandido, que voa perigosamente sobre as ruas da cidade. Nesta sequência, há uma tentativa de criar situações rocambolescas com os personagens, que tiveram seu auge nos anos 80 com a trilogia sobre Indiana Jones, dirigida por Steven Spielberg, onde a ação incessante e a valentia do herói em enfrentar os obstáculos remetiam aos antigos seriados exibidos no cinema nos anos 30 e 40. Mas Schumacher não se revela tão feliz, pois a ação não é orgânica e sim esquemática, como, aliás, isso será mantido em todo o filme, já que há poucos momentos de real emoção, onde ele é bem sucedido.

Um dos graves erros em *Batman Eternamente* está na concepção do vilão Duas Caras. O personagem, ex-promotor público que enlouquece após ter metade de seu rosto deformado por um frasco de ácido jogado por um mafioso, no filme se torna uma pálida cópia do Coringa, com gargalhadas e ataques histéricos. Embora não seja esquecida a

questão de que ele só decide executar uma ação ao jogar sua moeda, que tem um dos lados riscados (e representa seu lado mau), o recurso é pouco explorado e geralmente desperdiçado com questões tolas e superficiais. Além disso, a obsessão do vilão com o número dois só é mostrada no filme quando ele decide assaltar o Segundo Banco de Gotham dois anos após ter sido preso por Batman e no envolvimento com duas mulheres ao mesmo tempo, uma refinada e outra grosseira, sem, no entanto, explorar mais claramente sua neurose causada por sua tragédia.

Após escapar de um grave acidente de helicóptero causado pelo Duas Caras, Bruce Wayne conhece Edward Nygma, membro de sua divisão de tecnologia. O cientista, grande fã do milionário, tenta convencê-lo a investir num projeto de criação de uma máquina que fará as pessoas viver experiências extra-sensoriais ao assistirem programas de TV, manipulando suas ondas cerebrais. O empresário recusa o aparelho e deixa Nygma frustrado com seu ídolo. Mesmo assim, ele continua os experimentos, mas agora está determinado a se vingar de seu patrão. Ele transforma, então, sua máquina num “aspirador” de mentes, que o deixa mais esperto. Nasce, então, o Charada.

Embora o personagem, criado em 1940, não tenha maiores nuances de personalidade e seja bastante metódico em seus crimes, sempre com enigmas para serem desvendados por Batman, o filme desvirtua totalmente a concepção do vilão, tornando-o um pobre coitado sem auto-estima e com desejos homossexuais pelo herói. Além disso, sua história em *Batman Eternamente* lembra muito o estilo ficção científica de baixa qualidade que imperou nos quadrinhos das décadas de 50 e 60 e no seriado de TV, onde Frank Gorshin foi o mais constante intérprete do Charada. Isso se revela um estranho paradoxo, já que o público que consumia quadrinhos nos anos 80 e 90 renegava qualquer interpretação mais leve do universo de Batman. No entanto, assim como no primeiro filme, a interpretação do ator Jim Carrey conseguiu se tornar um dos destaques desta terceira parte.

O roteiro só introduz Robin à trama quando é mostrado claramente que Batman/Bruce Wayne é heterossexual, para não causar maiores controvérsias como foi durante a série de TV. Após conhecer a bela psicóloga no início do filme como o Cavaleiro das Trevas, seu alter ego se encontra com Chase Meridian para lhe falar sobre os enigmas que o Charada lhe enviou. Há uma conversa entre os dois em seu consultório e, durante a

cena, há uma pequena menção à graphic novel *Asilo Arkham*, escrita por Grant Morrison em 1989, quando Bruce olha para um teste de Rorschach e pergunta à médica se ela gosta de morcegos. Chase responde que a mancha só revela o que as pessoas conseguem ver e faz a ele a mesma pergunta que ouvira. Como o filme foi projetado para ser um evento-família, não há maiores questionamentos sobre o lado psicológico de Batman, apenas na amena tensão sexual que é esquematicamente encenada entre os dois personagens. Bruce convida Chase para assistir a uma apresentação de um circo, onde surge pela primeira vez Dick Grayson, membro de uma família de trapezistas. Durante o show, o Duas Caras aparece com sua gangue, coloca uma bomba para explodir em dois minutos e exige a presença de Batman. O milionário resolve tentar deter os bandidos, sem se preocupar em revelar sua identidade secreta. A sequência se torna implausível, já que ele enfrenta os criminosos e ninguém questiona a repentina mudança de atitude do personagem, até então uma pessoa não disposta a heroísmos. Paralelo a isso, a família de trapezistas tenta deter a detonação da bomba. Dick, o filho mais novo, consegue arremessar o explosivo para fora do circo, mas acaba testemunhando a morte de seus familiares após o Duas Caras disparar contra as cordas do trapézio. Assim como em *Batman*, o responsável pelo trauma do personagem é alterado, ao invés do mafioso Zucco, que assassinou os pais de Dick Grayson na revista Detective Comics número 38, em 1940. No filme, Bruce decide, então, adotar o jovem órfão, que quer acertar as contas com o Duas Caras. Curiosamente, o roteiro não se inspira em um, mas três dos Robins que surgiram nos quadrinhos. Do primeiro, Dick Grayson, os roteiristas pegaram o nome e parte de sua origem; do segundo, Jason Todd, há o seu comportamento rebelde e o fato de que o Duas Caras matou seu pai e do terceiro, Tim Drake, o design de seu uniforme.

Após apresentar o parceiro de Batman, a trama, assim como seus episódios anteriores, começa a ter suas ações não muito bem encadeadas, prejudicando mais uma vez a verossimilhança da história. O Charada, através de seu aparelho, encontra o esconderijo do Duas Caras e propõe uma aliança para conseguir financiar o seu invento através de dinheiro roubado e tentar descobrir a identidade de Batman. Com isso, ele funda uma companhia para comercializar sua máquina, que se torna um grande sucesso, embora as pessoas não se dêem conta de que suas ondas cerebrais são sugadas por Edward Nygma. Enquanto isso, Bruce Wayne e Dick Grayson tentam se adaptar um ao outro, com a ajuda

de Alfred (mais uma vez vivido por Michael Gough). O filme até tenta explorar melhor a questão do trauma da morte dos pais de Bruce, fazendo um paralelo com sua tragédia com a que aconteceu com Dick. Num dado momento, o protagonista relembra a noite do assassinato e diz para Alfred que os matou. O mordomo, no entanto, estranha a afirmação proferida por seu patrão, que tenta se desculpar ao mencionar o crime do Duas Caras. Dick, mais tarde, descobre a Batcaverna e os segredos de seu novo tutor e pede a Bruce uma chance para treiná-lo e ser seu novo parceiro. O milionário, no entanto, não quer que o jovem se envolva em sua cruzada apenas por vingança. Mesmo assim, ele desobedece a suas ordens durante uma festa promovida por Nygma e salva Batman da morte certa por causa de um ataque do Duas Caras. Nesta parte do filme, a profusão de cores da fotografia se manifesta forma mais intensa, se assemelhando a uma mistura dos quadrinhos criados por Dick Sprang nos anos 50 e 60 com a série de TV produzida pela Fox. Schumacher, assim como Burton, está mais preocupado com a parte estética do que com um melhor desenvolvimento da trama, mas ele prefere mostrar Gotham City de uma mais asséptica, como em um comercial de TV. A diferença de Schumacher para Burton é que as cenas são dirigidas e editadas de maneira mais acelerada, para conquistar os fãs da ação incessante, mas sem um estilo próprio.

Após ser salvo por Dick Grayson, Bruce reclama com seu protegido por tê-lo desobedecido e afirma que vai detê-lo se ele tentar de novo. O empresário, depois, comenta com Alfred que não sabe o que fazer com Chase, já que ela está apaixonada por Batman e não por sua verdadeira identidade. Ele, então, vai ver a médica em seu apartamento após um convite dela quando ele a salvou de um bandido na festa. Ao chegar lá, os dois se beijam, mas ela se dá conta que, na verdade, quer ficar com outra pessoa, no caso Bruce Wayne. O herói deixa o local e se vira para a câmera para dar um sorriso. O problema, além da incongruência da situação (como Batman sabia onde Chase morava, se nunca tinha ido lá?), mostra a preocupação de emplacar um romance entre o herói e a mocinha pelos produtores, que até então não tinha sido bem desenvolvida nos dois primeiros filmes.

O absurdo continua com a decisão de Bruce Wayne desistir de ser Batman para proteger Dick dos perigos que sua vida pode causar. Ao mesmo tempo, os vilões descobrem a identidade do Cavaleiro das Trevas por causa de um dos inventos do Charada e atacam a Mansão Wayne. Bruce, ferido, descobre que Chase foi seqüestrada e que o Charada é, na

verdade, seu ex-funcionário Edward Nygma, através do conjunto de pistas que juntou durante todo o filme. Ele decide, então, voltar a usar seu uniforme. Schumacher apela mais uma vez para uma sensualidade com contornos homossexuais ao focalizar os glúteos do ator Val Kilmer durante a sequência em que se torna Batman novamente. Como preparativo para o último ato da trama, surge Dick Grayson vestido de Robin pela primeira vez. Assim, os dois se unem para combater os criminosos que estão em uma ilha na batalha final. Não há mais, agora, nenhuma preocupação em aprofundar maiores questões psicológicas da trama, apenas realizar uma sucessão de seqüências de ação espetaculares, com uma estética rala e sem maior criatividade. O diretor e os roteiristas chegam a colocar na boca de Robin uma interjeição herdada do seriado com Adam West e Burt Ward (Santo metal enferrujado, Batman!).

Mesmo diluindo ainda mais a força que os personagens possuem nas revistas e sendo bastante infiel a eles, *Batman Eternamente* conseguiu uma grande aceitação popular e trouxe para o cinema uma nova vertente para adaptações de quadrinhos, embora todo o seu potencial ainda não estivesse totalmente explorado. Mas o filme também mostrou a força icônica que o herói possuía (e ainda possui) nos meios de comunicação em massa em todo o mundo.

3.1.4 – Batman & Robin: A queda da Dupla Dinâmica

Com a boa bilheteria de *Batman Eternamente* (mais de US\$ 336 milhões de dólares, segundo o IMDB), o diretor Joel Schumacher foi mais uma vez contratado para dirigir a quarta aventura do homem-morcego no cinema. Assim, como Schumacher, também foi mantido um dos roteiristas do filme anterior, Akiva Goldsman. Mas a equipe perderia uma das peças-chave para realizar a sequência: Val Kilmer não quis continuar a interpretar Batman. Logo, o diretor resolveu apostar em um ator que estava em grande evidência na televisão e havia feito um filme de relativo sucesso com o futuro diretor de *Sin City – A Cidade do Pecado*: George Clooney. Chris O' Donnell voltou a para ser mais uma vez o parceiro do herói, Robin, além de praticamente todo o elenco principal de *Batman Eternamente* e a adição de uma heroína: a Batgirl, interpretada pela atriz Alicia Silverstone. Os vigilantes iriam enfrentar não dois, mas três vilões: Mr. Freeze, Hera Venenosa, e Bane,

este último criado por Chuck Dixon e o desenhista Graham Nolan em 1993, numa série já publicada no Brasil com o nome *A Queda do Morcego*, onde Batman é derrotado e tem sua coluna quebrada pelo novo bandido. O ator austríaco Arnold Schwarzenegger, astro popular de filmes de ação, como *O Exterminador do Futuro* e *Conan, o Bárbaro* foi escolhido para viver o principal vilão da história, Mr. Freeze, porque Schumacher queria alguém “grande e forte, mas que fosse alterado por uma geleira”. A exótica Hera Venenosa seria interpretada por Uma Thurman e Bane, pelo lutador de luta livre Jeep Swanson. Então, em 1997, estreava *Batman & Robin*.

Schumacher e Goldsman realizaram o filme da mesma maneira esquemática de *Batman Eternamente*. As primeiras cenas mostram a Dupla Dinâmica vestindo seus uniformes para entrar em ação. O diretor chega a repetir o close nos glúteos dos heróis, reforçando a estética homossexual exibida na produção anterior. Além disso, Schumacher deixa bem claro, logo no início, que não haverá maior seriedade ou aprofundamento na trama, já que Batman e Robin passam a fazer piadas um com o outro sobre a questão de ter um carro. Logo em seguida, os dois deixam a Batcaverna para atender a um chamado do comissário Gordon de impedir que Mr. Freeze roube diamantes no Museu de Gotham. Há uma grande luta entre os heróis e os capangas do vilão, que foge em um foguete. Batman consegue alcançar o veículo, mas o bandido o imobiliza com rajadas de sua máquina congelante, que mais parece uma metralhadora, provavelmente pela identificação que o público tem com Schwarzenegger empunhando armas pesadas. Robin aparece e consegue salvar ser parceiro. Os dois explodem o foguete em pleno ar e tentam capturar Freeze e o diamante que está com ele. Mas o ataque não dá certo porque o criminoso congela o menino-prodígio e Batman decide salva-lo e deixa Freeze fugir. Toda essa sequência é realizada numa ação incessante para garantir o interesse do público, uma prática que se torna cada vez mais comum nos filmes chamados blockbusters, de cativar o espectador logo nos primeiros dez ou quinze minutos, sem se preocupar com a plausibilidade do que é visto na tela.

No entanto, alguns elementos comprometem a história apresentada na tela. Um exemplo disso é a fotografia, que, assim como no filme anterior, utiliza excesso de luzes coloridas para compor o cenário. O vermelho e o azul berrantes predominam, porém nunca encontram um resultado satisfatório na tela, já que artificializam o ambiente apresentado

(no caso, o museu). Além disso, Schumacher nunca consegue deixar de mostrar que tudo é cenográfico, se assemelhando à estética pop art do seriado de TV, que também contribui com o absurdo das situações. As seqüências de ação nunca são bem dirigidas, tirando o naturalismo necessário para maior apreciação da aventura, e também não se assemelham aos quadrinhos nos quais se basearam. Tudo parece ter sido feito de forma displicente, o que impressiona numa produção que foi orçada em milhões de dólares.

A escolha de Schwarzeegger para ser o principal vilão se tornou uma inesperada surpresa para quem conhecia o personagem dos quadrinhos, já que Mr. Freeze nunca se destacou por seus dotes físicos. No entanto, a adaptação do criminoso para o cinema se mostrou razoavelmente bem sucedida, embora o roteirista não tenha se inspirado nas revistas e sim no episódio *Coração de Gelo*²¹, da série de desenhos animados *Batman – The Animated Series*. O cientista Victor Fries é vítima de um acidente que o condena a viver sob baixas temperaturas, na tentativa de salvar sua esposa, congelada após ter contraído uma rara doença. O personagem, até então sem nenhum passado histórico ou motivação para cometer seus crimes, teve um tratamento muito mais intenso do que o esperado. No filme, assim como na animação, Fries comete roubos para se manter vivo, através de sua armadura que depende dos diamantes para lhe dar energia. Mas seu maior objetivo é conseguir fundos para concluir suas pesquisas para curar sua mulher, nem que, para isso, tenha que cometer crimes. Assim, mesmo sendo uma pessoa incapaz de ter sentimentos por outras pessoas após o acidente, Fries desperta compaixão por cometer seus atos por causa de um amor interrompido. O problema é que, em *Batman & Robin*, o roteiro prefere que o personagem diga frases com trocadilhos relacionadas a frio todo o tempo, numa tentativa falha de criar humor, o que não condiz com a amargura demonstrada pelo vilão. Mas como o ator austríaco tem um grande apelo popular, a personalidade do personagem foi alterada para torná-lo mais simpático e menos assustador, algo que também aconteceu em *O Exterminador do Futuro 2 (1991)*, mas esvaziou por completo as possibilidades que o roteiro poderia alcançar com um antagonista não tão popular quanto o Coringa, mas tem seu lado fascinante.

²¹ Dirigido por Bruce Timm e roteirizado por Paul Dini, em 1992. A dupla foi responsável pela série de desenhos do Batman, que fizeram muito sucesso nos anos 90.

Após a fuga de Freeze, a ação se desloca para um laboratório numa floresta tropical, com uma ambientação típica dos clichês de produções de Hollywood. A botânica Pamela Isley (Uma Thurman) tenta fazer experimentos com plantas na tentativa de salvá-las da extinção, quando descobre que seu colega de trabalho, Jason Woodrue²² (John Glover), usou suas pesquisas para criar um soro que transforma pessoas em super soldados. Ela acaba sendo atacada pelo cientista, que utiliza diversas substâncias químicas para acabar com sua vida. Mas Pamela se torna um ser híbrido, meio mulher, meio vegetal, capaz de atrair os homens com feromônios e matá-los com lábios cheios de veneno. Ela assassina Jason e decide ir a Gotham City junto com Bane, criado por Woodrue pelo soro, para convencer Bruce Wayne, antigo patrocinador do projeto, a investir em suas idéias para salvar o mundo verde, mesmo que isso cause a morte de pessoas.

Schumacher e o roteirista fizeram a história de Hera Venenosa, que já não era uma das mais expressivas vilãs dos quadrinhos de Batman, em algo ainda mais surreal e inverossímil, tornando-a bastante caricata. Schumacher aproveita a entrada da personagem para adicionar a cor verde ao azul e o vermelho, em que a fotografia não mostra mais Gotham City como algo escuro e sinistro, mas uma cidade muito mais colorida. Isso se torna bem claro na sequência em que Batman e Robin participam de uma festa beneficente para leiloar um valioso diamante. Durante o evento, Hera Venenosa aparece e seduz a todos, inclusive a dupla dinâmica, com um pó de feromônio. A cena se torna um festival de luzes psicodélicas que deixam bem claro que o nível de escapismo da produção é ainda maior do que nas partes anteriores. Além disso, os diálogos parecem remeter mais explicitamente ao seriado dos anos 60, como na discussão entre Batman e Robin sobre quem vai conseguir passar a noite com a vilã, que se oferece em um leilão. O homem-morcego mostra um cartão de crédito com seu símbolo e cita um famoso slogan da American Express, algo totalmente sem sentido e que trai o que era produzido nos quadrinhos da época. Logo em seguida, Mr. Freeze surge com seus capangas para roubar o diamante e os bandidos entram em confronto com a Dupla Dinâmica, cuja cena de luta é esquemática e mal coreografada. Além disso, a sonoplastia utilizada é típica dos desenhos

²² Nos quadrinhos, Jason Woodrue é a identidade secreta de outro vilão, o Homem Florônico. Mas em *Batman & Robin*, ele é apenas um cientista comum.

animados produzidos pelo estúdio Warner Bros. Hera decide se unir ao robusto bandido para conseguir realizar seus planos de dominar Gotham com seus experimentos

O roteiro de *Batman & Robin*, assim como nos filmes anteriores, é dividido exatamente como formulou Syd Field em seu Manual do Roteiro, com os primeiros trinta minutos apresentando os personagens, para ter a primeira virada na trama. O problema é que a virada (o surgimento da Hera Venenosa, que causa um primeiro conflito sério entre os heróis) é tão fraca que não desperta maiores interesses ao expectador. Além disso, o excesso de luzes, cores e alegorias ajudam a causar um maior distanciamento até mesmo para quem não é conhecedor dos quadrinhos.

Outro erro grotesco que o filme comete é a introdução da Batgirl. Ao contrário dos quadrinhos e da série de TV, o alter ego da personagem não é a filha do comissário de polícia, Bárbara Gordon, e sim Bárbara Wilson, sobrinha do mordomo Alfred, que tem a mesma doença da esposa de Mr. Freeze, mas em estágio inicial. A invenção de uma nova identidade é forçada para que o público jovem feminino estabeleça um contato com a heroína, que gosta de fugir durante a noite e participar de corridas de moto, mas essas só estão lá para servirem de adereços desnecessários, que não ajudam em nada no desenvolvimento da trama ou mesmo da personagem. No quarto final de *Batman & Robin*, ela descobre a identidade secreta de Bruce e Dick e, numa situação surreal, é informada por uma gravação de Alfred que ele fez um uniforme especial para ela ajudar a combater o crime com os rapazes. A atriz Alicia Silverstone tem falas rasas e, infelizmente, não consegue deixar sua personagem mais interessante, ou capaz de torná-la essencial para a história, mesmo entrando em confronto com a Hera Venenosa para salvar Batman e Robin de uma armadilha. O roteiro coloca situações de maneira desorganizada, sem maiores critérios para realizar algo mais coerente, como se não importasse o que seria contado, já que Batman havia se tornado uma franquia milionária.

No fim da história, Batman, Robin e Batgirl conseguem salvar a cidade de ser congelada por Mr. Freeze, que consegue uma pequena redenção ao dar uma cura para salvar Alfred, à beira da morte. Os três justiceiros decidem então trabalhar juntos, mas não foi isso o que aconteceu. Nem mesmo a grande máquina mercadológica que ajudou a criar o sucesso comercial das aventuras anteriores conseguiu salvar a visão megalomânica e surreal de Schumacher do desastre. *Batman & Robin* foi desprezado pelo público em todo o

mundo e revelou que para adaptar um personagem de quadrinhos é necessário mais do que uma produção grandiosa e atores famosos. É preciso ter real respeito pela arte desenvolvida nas revistas e procurar a fidelidade a esta arte o máximo possível.

3.1.5 - Batman Begins: De volta ao começo

Após o fracasso retumbante de *Batman & Robin* em 1997, a Warner Bros. não anunciou nenhum novo projeto envolvendo o Cavaleiro das Trevas e seus personagens. Houve muitas especulações que surgiram na Internet, como por exemplo, a volta de George Clooney ao papel principal ou mesmo o retorno de Joel Schumacher à direção, já que ele teria se declarado “arrependido” e gostaria de fazer um filme mais fiel ao personagem, com uma trama baseada em *Batman – Ano Um*, de Frank Miller.

Esses boatos nunca foram confirmados e *Batman* acabou sendo um pouco esquecido, embora continuasse como um bom vendedor de revistas em quadrinhos em quase todo o mundo. Mas por volta do ano de 1999, veio a primeira notícia que parecia ser mais do que um simples rumor: Um jovem diretor chamado Darren Aronovsky, que havia chamado a atenção no mundo cinematográfico com seus dois filmes *Pi* e *Réquiem para um Sonho*, foi contratado pela Warner para ressuscitar a franquia. Também inspirado em *Ano Um*, Aronovsky desejava fazer um filme que não tivesse nenhuma ligação com os anteriores e também mexesse um pouco com os personagens. Uma de suas idéias era que a história se passasse nos anos 70. Além disso, ele queria que Alfred, o mordomo de Bruce Wayne, fosse um mecânico negro. Mas o diretor não estava acostumado com o esquema dos grandes estúdios e suas idéias não agradaram aos executivos da Warner e nem aos fãs. Como resultado, acabou demitido e seu projeto arquivado, deixando o Homem Morcego mais uma vez relegado às bancas de jornal e às reprises dos desenhos animados na televisão.

Mas as coisas começaram a mudar após o sucesso de uma adaptação para o cinema feita pela empresa rival da DC Comics, a Marvel. Com *X-Men*, dirigido por Bryan Singer em 2000 e, principalmente, *Homem-Aranha*, lançado em 2002, as adaptações em quadrinhos voltaram a chamar a atenção da crítica e, em especial do Público. O diretor Sam Raimi conseguiu a proeza de adaptar o personagem criado por Stan Lee e Steve Ditko nos anos 60 com bastante fidelidade aos quadrinhos e ainda fazer um filme do jeito que os

produtores de Hollywood gostam: com muitos efeitos especiais, boas cenas de ação, uma pitada de romance e um herói carismático, vivido nas telas por Tobey Maguire, que conquistou os fãs e os não-fãs do personagem. O filme teve a melhor estréia de uma produção no seu primeiro fim de semana nos Estados Unidos, arrecadando mais de US\$ 110 milhões e teve o mesmo sucesso em todo o mundo. Com isso, a Warner se animou e decidiu que iria trazer Batman de volta à ação.

O diretor Christopher Nolan, que alcançou notoriedade ao realizar o filme *Amnésia* (*Memento*) em 2000, realizou em seguida a produção *Insônia* (*Insomnia*) em 2002 para a Warner Brothers e ficou sabendo que o estúdio tinha planos de realizar um novo filme do Batman. Então, ele decidiu se candidatar à vaga de diretor do filme com uma nova proposta: A produção deveria ignorar as anteriores feitas por Burton e Schumacher e recomençar tudo do zero, como se o personagem estivesse sendo apresentado ao grande público pela primeira vez no cinema. Além disso, a trama deveria ser mais realista e a ambientação não poderia ser de forma gótica e exagerada, inspirada no expressionismo alemão, como foi nos filmes anteriores. Nolan, que declarou não ser profundo conhecedor de quadrinhos, mas ainda assim fã do Cavaleiro das Trevas, decidiu então contratar o roteirista David S. Goyer, que alcançou notoriedade ao adaptar para o cinema o personagem obscuro da Marvel, *Blade – O Caçador de Vampiros*, vivido por Wesley Snipes. Goyer então escreveu a primeira versão do roteiro, que logo em seguida foi reescrita por Nolan. Para que ninguém soubesse do que se tratava o projeto, os dois decidiram colocar um nome falso ao roteiro: *Intimidation Game* (que poderia ser traduzido como *Jogo da Intimidação*)²³. A trama utilizava elementos de histórias consideradas clássicas do herói, como *Batman – Ano Um*, de Frank Miller e *Batman – O Longo Dia das Bruxas*, de Jeph Loeb, entre outras. Nela, Goyer e Nolan resolveram contar o que acontece com Bruce Wayne antes dele voltar à Gotham City e começar sua missão como o misterioso protetor da cidade. Goyer afirmou que quis fazer isso, pois não havia encontrado nada que fizesse referência a este período nos quadrinhos. No entanto, na minissérie *Shaman*, escrita por Denny O' Neill para a DC Comics, vemos Wayne tentando encontrar novos métodos de conhecimento para auxiliá-lo no combate ao crime. O curioso é que, mesmo sendo em regiões diferentes, há uma semelhança entre essa história e a apresentada

²³ SALEM, Rodrigo. No Coração das Trevas. **SET**, São Paulo, n.216, p.30-34 jun. 2005.

em *Batman Begins*. Ambas mostram o protagonista numa região distante e inóspita por causa do frio intenso e onde ele precisa mostrar suas qualidades e sua força de vontade.

Quando a história começa, Bruce Wayne ainda está em busca de algo que o ajude a superar o trauma criado em sua mente após a morte de seus pais quando ainda era criança. Ele relembra um momento de sua vida em que, enquanto brincava com sua amiga Rachel Dawes (personagem criado exclusivamente para o filme), ele acaba caindo num buraco e sendo atacado por morcegos, que o deixa muito assustado, mas acaba sendo salvo por seu pai. Nesta seqüência, há a notória inspiração em *Batman - O Cavaleiro das Trevas*, escrito por Frank Miller em 1986, onde os enquadramentos do filme são praticamente idênticos aos desenhados pelo escritor na citada obra. Vemos nesse caso a grande inspiração cinematográfica de Miller para narrar suas histórias, algo que será melhor analisado mais adiante.

Já no presente, preso numa cadeia em algum lugar indefinido (embora pareça ser um país asiático, já que os policiais e os criminosos tenham traços orientais), Wayne arruma briga com vários detentos e é isolado dos outros na solitária. Um dia, recebe a visita do misterioso Henri Ducard, que diz fazer parte de um grupo de vigilantes conhecido como a Liga das Sombras, liderado pelo temido Ra's Al Ghul, e lhe oferece ajuda em sua busca por justiça. Bruce sai da cadeia e faz uma longa viagem até o quartel-general da Liga. Chegando lá, ele passa por um intenso treinamento físico e mental para se tornar um dos membros da organização. Vale aqui destacar alguns detalhes curiosos na adaptação: o personagem Ducard nos quadrinhos foi criado por um dos roteiristas do primeiro filme sobre o Homem-Morcego dirigido por Tim Burton em 1989, Sam Hamm, na história *Justiça Cega*. No entanto, ele não tinha nenhuma ligação com Ra's Al Ghul ou com a Liga das Sombras, sendo uma pessoa especializada no submundo da França, para onde Bruce vai para conhecer novas técnicas de investigação e intimidação de criminosos, além de possuir uma índole violenta e amoral. Mas no filme, ele assume um ar sábio, reforçado inclusive pela escalação do ator irlandês Liam Neeson, que se popularizou com papel de mentores, como o mestre jedi que quer ensinar os mistérios da Força ao jovem Anakin Skywalker em *Star Wars – Episódio I – A Ameaça Fantasma*. Além disso, Ra's Al Ghul é mostrado como um líder frio e distante de seus discípulos, embora muito respeitados por eles, especialmente pelos rumores de que seria um ser imortal. A caracterização do vilão,

interpretado pelo ator japonês Ken Watanabe, causou certa estranheza para os fãs de Batman, porque ele ficou semelhante a um monge shaolin e não trava com o herói, num primeiro momento, um embate psicológico, grande característica em suas histórias criadas por Denny O' Neill nos anos 60. No entanto, em detalhes que serão comentados melhor mais para frente, ainda assim o antagonista principal da trama é bem adaptado.

Durante o treinamento, descobre-se em um flashback o que levou Bruce Wayne a buscar justiça pelo mundo. Na infância, Bruce foi com a família a um teatro ver uma ópera utilizando o trem que corta a cidade. Um detalhe interessante que o filme mostra é que, durante o passeio, Gotham City é mostrada como um lugar limpo e organizado, onde todos vivem em harmonia mesmo com as diferenças sociais. O pai de Bruce, Thomas Wayne, explica ao filho que para ajudar a todos os cidadãos, ele ajudou a construir o trem para dar um transporte eficaz e barato para quem não tem condições de ter uma vida abastada como a deles. Na peça, os atores utilizam máscaras que lembram os morcegos que atacaram o menino na caverna abaixo de sua mansão, deixando-o assustado mais uma vez. Sentindo-se desconfortável, Bruce pede aos pais para sair do teatro. Eles acabam parando em um beco, onde são assaltados pelo bandido Joe Chill. Na tentativa de defender sua esposa, o pai de Bruce é assassinado pelo ladrão, que também mata a mãe do garoto para silenciá-la. Os enquadramentos da cena são notadamente inspirados nos desenhos de David Mazzuchelli para *Batman – Ano Um*, de Frank Miller, o que mostra que a fidelidade aos quadrinhos foi bastante considerada para dar maior dramaticidade e ao mesmo tempo algo que possa ser facilmente identificado pelos fãs do personagem e da obra em questão. Vale ressaltar também que *Batman Begins* é o primeiro filme a utilizar o personagem de Chill como o responsável pela tragédia que cai sobre a família Wayne e corrige o erro feito pelo filme de Burton ao colocar o jovem Coringa como o assassino dos pais do Batman. Embora seja até aceitável para promover uma possível catarse no expectador para que a justiça fosse feita pelo herói anos depois, a decisão feita pelos roteiristas do filme de 1989 se mostrou completamente inadequada e feriu um conceito que estava cristalizado na origem de Batman para quem conhece a obra durante décadas. Mesmo assim, muitos que assistiram a *Batman* acabaram acreditando sim que o Coringa havia cometido o crime.

Na Liga das Sombras, Ducard conquista a confiança de Bruce e lhe ensina que a ilusão e a teatralidade são importantes aliados para combater os inimigos. O rapaz mostra

grandes talentos para lutar contra os criminosos, vence o seu maior medo (representado pelos morcegos) e deixa tanto o seu mentor quanto o misterioso líder bastante orgulhosos. Num dado momento do filme, Ducard diz a Bruce que venceu seus fantasmas do passado com a vingança e lhe pergunta por que ele não vingou seus pais. Bruce relembra que, quando Chill foi levado à justiça, ele estava disposto a assassinar o homem que lhe causou tanta dor. Mas não conseguiu porque o bandido foi morto logo após seu julgamento por alguém enviado por Carmine Falcone, chefe do crime organizado de Gotham, e que seria denunciado por Chill em troca de uma pena menor. O personagem, até então inédito em qualquer adaptação anterior do herói, foi criado por Frank Miller em *Batman – Ano Um* e teve grande participação na trama de *Batman – O Longo Dia das Bruxas*, escrita por Jeph Loeb e Tim Sale em 1998. Nesse momento, Bruce (e o espectador) descobre que o crime está muito mais forte na cidade do que suspeitava. Ele acaba tendo um encontro com Falcone e descobre que o chefe subornou o juiz que cuidou do caso de Chill. Vendo que não tem como se vingar nem deter os criminosos, Bruce decide deixar Gotham para proteger seus entes queridos como Rachel e o mordomo Alfred, que se tornou sua imagem paterna após a morte de seus pais.

Ao ser confrontado em seu teste final, Bruce descobre que a Liga não era o que ele esperava. Para provar sua lealdade e seu espírito de liderança, o grupo seqüestra e captura um ladrão da região e Ra's pede que Bruce o mate, fazendo justiça na sua opinião. O milionário se recusa a assassinar alguém sem antes levá-lo a um julgamento, o que causa um grande desgosto em Ducard. Além disso, Ra's revela a Bruce que tem planos de destruir Gotham City por causa de seu elevado nível de corrupção, como Roma e Constantinopla, tendo o pupilo como o comandante da aniquilação da cidade. Como ele não deseja fazer nada contra sua cidade natal, Bruce se rebela e acaba lutando contra todos os membros da Liga e Ra's acaba mortalmente ferido. Mostrando compaixão, ele salva Ducard da morte certa e volta para Gotham City, com um novo propósito em sua mente: trazer justiça a todas as pessoas de bem da cidade.

O filme ilustra bem o passar do tempo e o aumento da criminalidade em Gotham através da fotografia, que mostra a cidade não mais com cores vivas e alegres, mas sim com tons mais sombrios, mas sem os exageros dos filmes de Burton, tornando-a facilmente identificável com uma grande cidade americana, como Nova York ou Chicago, onde, aliás,

parte do filme foi filmada. Outro detalhe que chama a atenção é a direção de arte, que ressalva os contrastes sociais que Bruce passa a observar em Gotham: Enquanto entre os ricos tudo é belo e aparentemente limpo, a região de Narrows, onde se desenvolverá o clímax da narrativa, está pobre e decadente. Além disso, o trem que corta a cidade não é mais bem cuidado, como era na época da morte dos pais de Bruce, com a pintura descascando e os assentos deteriorados e a maioria dos passageiros é composta de gente muito pobre, se aproximando a como Gotham (também uma personagem essencial da produção). Diante desse cenário desolador, Bruce começa a reassumir seu papel na sociedade e em seus negócios, que são controlados agora pelo empresário Earle, que deseja deixá-lo fora de suas empresas e não mais ajudar os cidadãos, apenas conseguir mais lucros. Mas o jovem milionário acaba conhecendo aquele que irá ajudá-lo a cumprir seus objetivos: o inteligente inventor Lucius Fox, que desenvolve diversas inovações tecnológicas que serão usadas por Bruce em sua cruzada. Vivido por Morgan Freeman, o personagem é um pouco alterado na transposição para o cinema, mas mantém sua essência ao ser um importante aliado do herói no mundo corporativo, embora no filme ele mais se pareça com uma nova versão do personagem Q, famoso por criar os aparelhos utilizados pelo espião James Bond na sua longa série de aventuras. Outro elemento interessante que é apresentado nesse momento é o Tumbler, protótipo de um veículo de guerra que seria a nova versão do conhecido Batmóvel (nome que, aliás, não é citado durante todo o filme). O design do veículo lembra alguns aspectos do carro utilizado por Batman em *O Cavaleiro das Trevas*, com suas rodas traseiras grandes e sua aparência semelhante a um tanque. Em sua primeira operação, já como vigilante, Wayne usa um uniforme preto e uma máscara para esconder o rosto. Ele acaba entrando em contato com o policial James Gordon, um dos únicos que ainda não se corrompeu. Mas ele acaba desconfiado com o estranho justiceiro e quase o prende. Bruce, então, percebe que precisa causar real medo nas pessoas para ser reconhecido e temido pelos criminosos e respeitado pelas autoridades. Para isso, ele resolve criar um símbolo inspirado em seus próprios medos, após descer novamente até às cavernas que se encontram abaixo de sua mansão. Um grupo de morcegos vem em sua direção e dessa vez ele vai de encontro a eles ao invés de fugir. A partir daí, ele vê que deve se tornar um morcego para compartilhar seu medo com seus inimigos. Logo, Bruce utiliza alguns dos aparelhos desenvolvidos por Fox e os métodos que aprendeu com Ducard na Liga das

Sombras. Em seu primeiro grande ataque, ele consegue derrotar a quadrilha de Falcone e captura o próprio chefe. Nessa sequência, o diretor Nolan é bem sucedido ao mostrar o herói como um ser imponente e ameaçador como ainda não havia sendo mostrado no cinema. Em alguns momentos, o personagem utiliza as sombras a seu favor para derrotar os criminosos e por isso ele não é mostrado de corpo inteiro ou em enquadramentos tradicionais, para dar a impressão que o expectador está no meio do conflito e tendo a mesma sensação de perda de percepção, como se não soubesse de onde ele veio ou qual será o seu próximo movimento. Nolan só volta a utilizar planos gerais ou médios quando Wayne captura Falcone e se anuncia com a frase “Eu sou o Batman”. Na sequência seguinte, Batman aparece no topo de um arranha-céu e olha a cidade daquele ponto como se estivesse se apresentado a ela, recurso clássico utilizado em várias adaptações de quadrinhos para o cinema, como *Superman – O Filme*, de 1978, quando o super-herói, após realizar grandes feitos, voa sobre Metropolis (uma analogia do que seria Nova York) em sua primeira grande aparição. Quando Falcone é encontrado por Gordon e outros policiais, ele aparece amarrado a um holofote cuja luz está direcionada para o céu. A silhueta do bandido, amarrado com os braços abertos faz Gordon lembrar a sombra de um morcego e suas asas, dando certo alívio cômico ao espectador por causa de uma lembrança de que aquela imagem faz menção direta com o símbolo que tornou o herói famoso para fãs e não-fãs.

Outro ponto interessante de *Batman Begins* é que, desta vez, o protagonista não é mostrado como alguém invencível, já que nos filmes anteriores ele não demonstra nenhuma reação considerada normal pelas pessoas comuns. Isso é bem demonstrado na cena que mostra o dia seguinte de sua primeira aparição em Gotham onde, mesmo ainda obstinado em continuar o seu trabalho, ele se mostra cansado por ter passado a noite em claro e com alguns ferimentos. Alfred, o fiel mordomo, sugere a Bruce que ele tenha uma dupla identidade para que as pessoas não suspeitem de suas atividades noturnas e diz que ele deve apresentar outra personalidade à sociedade. O jovem decide sair pela cidade fazendo extravagâncias e tendo um comportamento falsamente irresponsável, o que deixa sua amiga Rachel desapontada. Mas Bruce diz a ela que o que o define é o que está por dentro. O filme, aliás, reforça a idéia de lemas para caracterizar o personagem em várias partes da trama. Além desse diálogo entre os dois, a expressão “Por que caímos? Para aprendermos a

levantar” é repetida inúmeras vezes para justificar as ações do herói. O roteiro de Goyer é bastante eficaz ao dar uma visão menos superficial do personagem, que obcecado em fazer justiça aos seus pais, nunca parece realmente feliz ou satisfeito com o fardo que carrega, como que se culpasse pela morte de seus entes queridos. Além disso, como em *Homem Aranha*, suas ações não são bem vistas pelas autoridades, que decidem caçar o Morcego. Mas alguns policiais até gostam da idéia de ter um reforço extra para combater o crime, como Gordon.

Outro ponto curioso e bem apresentado pelo roteiro de Goyer é personificar a corrupção em vários níveis através de três personagens. Além de Ra's Al Ghul e Falcone, há também a figura do psicólogo criminalista Jonathan Crane, mais conhecido como O Espantalho. Interpretado pelo ator Cillian Murphy, que chegou inclusive a ser cotado para viver o Cavaleiro das Trevas, Crane se utiliza de sua posição para interceder a favor de criminosos de alta periculosidade e transferi-los para o Asilo Arkham, que está sob sua administração. O que Crane quer na verdade é controlar seus pacientes, assim como seus antagonistas, através do medo e para isso lança mão de um gás que causa alucinações tão realistas em suas vítimas, que as deixa paralisadas de tanto pavor, além de utilizar uma máscara que o deixa parecido com um espantalho, daí o seu apelido. O sinistro médico se utiliza de seus nada ortodoxos meios para enlouquecer o chefão Falcone, quando este descobre que Crane está envolvido numa terrível conspiração contra a cidade e quer fazer parte dela. O número cada vez maior de vilões nas tramas anteriores, que foi considerado um exagero desnecessário nos filmes de Burton e Schumacher, aqui se revela de forma mais interessante e atraente, mesmo para os não fãs do universo de Batman. Isso se deve ao fato de que eles se tornam essenciais à trama criada por Goyer e não mera desculpa para que eles sejam só mais um elemento de contraparte para o herói na história. Além disso, a direção de Nolan, aliada a uma boa equipe técnica e atuações sólidas dos atores, dá um clima de maior tensão e deixa os vilões mais críveis do que as alegóricas visões do passado.

Ao mesmo tempo em que continua sua campanha para impedir que o crime se alastre cada vez mais por Gotham, Batman começa a realizar investigações para colocar seu inimigos na prisão. Para isso, conta com a ajuda de Gordon, que se recusou a sucumbir à corrupção como seus colegas, e de Rachel, sua amiga de infância que se tornou assistente da promotoria e que se torna um problema constante para Falcone e Crane. A personagem,

que não existe nos quadrinhos e foi criada exclusivamente para o filme, também se torna o interesse amoroso do protagonista. O artifício é utilizado na produção para fortalecer a masculinidade do herói, já que ela é sempre contestada desde o seriado de TV dos anos 60, onde havia várias situações e frases de duplo sentido, que sugeria que Batman pudesse ter um envolvimento homossexual com seu parceiro Robin, que, aliás, não aparece nem é citado em nenhum momento do filme. O principal motivo, óbvio, é que como a trama se baseia no começo das atividades do Cavaleiro das Trevas, não haveria espaço para inserir mais um herói na ação. Além disso, tanto em *Batman – Ano Um* quanto em outras histórias escritas sobre a origem do personagem, não há a participação do Menino-Prodígio, como ficou conhecido aqui no Brasil.

Seguindo com suas investigações, Batman acaba enfrentando o Espantalho e é envenenado com o gás do medo, criado pelo vilão. Derrotado, o herói tem aqui sua mente assombrada por seus temores do passado, como a morte de seus pais e o primeiro encontro com os morcegos na caverna. Mas também algo que não o faz sucumbir totalmente à toxina: a pergunta “Por que nós caímos?”, que se torna o lema de sua missão e que o motiva sempre a continuar, não importando quais sejam as dificuldades. Após se recuperar dos efeitos do veneno, Bruce recebe a visita de Lucius Fox, que afirma ter analisado seu sangue e criado um antídoto. Num bem humorado diálogo, os dois comentam o ocorrido como se o milionário tivesse se drogado de maneira irresponsável. O personagem de Morgan Freeman se apresenta aqui um pouco diferente do que nos quadrinhos: Enquanto nas revistas, Fox é um executivo que é o braço direito de Bruce nos negócios de sua empresa e nem desconfia da vida dupla de seu amigo, no filme há algumas pistas de que o personagem sabe (ou suspeita) do que o jovem faz durante a noite e essa cena é um bom exemplo disso. Recuperado, Batman descobre que Rachel corre perigo ao se dirigir ao Asilo Arkham para descobrir o que fez o chefe Falcone tentar o suicídio. Ela acaba descobrindo que Crane quer usar seu alucinógeno misturado na água que abastece a cidade, mas é detida pelo vilão, que a envenena com seu gás do medo. Batman consegue derrotar os capangas do médico e faz com que Crane experimente seu próprio veneno. O herói descobre que o bandido está na verdade obedecendo a ordens da Liga das Sombras de Ra’s Al Ghul, mas não consegue maiores informações porque a polícia cerca o prédio e arma uma operação para prendê-lo. Batman então aciona um mecanismo em sua bota que faz

surgir vários morcegos, que assustam os policiais e facilitam sua fuga. Toda essa sequência é notadamente inspirada em mais uma parte de *Batman – Ano Um*, de Frank Miller, tanto na situação apresentada pelo roteiro de Goyer quanto nos enquadramentos de câmera. Essa cena é um dos melhores exemplos do filme em que as linguagens dos quadrinhos e do cinema conseguem encontrar grandes semelhanças, tanto na parte estética quanto no ritmo da narrativa, mostrando que as histórias de Miller flertam com a sétima arte de forma intrínseca e que essa relação será melhor discutida no capítulo sobre *Sin City*.

Ao escapar do cerco policial, Batman se encontra com Gordon e diz que sabe que Crane faz parte de um esquema para envenenar o suprimento de água da cidade para colocar todos em constante pânico. Com a ajuda do policial, ele consegue escapar do cerco levando Rachel, que ainda está sob efeito do gás do medo, em seu fantástico veículo. Nesta parte do filme, o diretor cede ao típico espetáculo hollywoodiano que costuma satisfazer os donos de estúdio e o público médio em geral, já que para elaborar sua fuga, Batman não tem escrúpulos em causar destruição desnecessária e desrespeitar leis de trânsito, tudo em nome da espetacularização que tanto o cinema americano contemporâneo preza para seduzir os espectadores de todo o mundo. Embora em *Batman – Ano Um* ele também realize uma grande escapada ao utilizar morcegos para atrapalhar a polícia, o justiceiro não realiza seus feitos de forma irresponsável e desnecessária. Mas, como foi escrito anteriormente, ao transpor essa situação para a tela grande, foi necessário para o diretor dar mais atenção à pirotecnia, tornando essa sequência mais grandiloquente do que o necessário.

Ao chegar a seu esconderijo subterrâneo, Batman descobre que Alfred deixou para ele mais doses do antídoto que foi preparado por Lucius. Ele injeta o líquido na corrente sanguínea de Rachel e a salva antes que a moça fique eternamente envolvida pelos seus próprios medos. Em seguida, ele pede que ela leve a Gordon uma ampola da substância para que ele também possa se proteger de futuros ataques de Crane e sua gangue. Após sedar sua amiga para que ela não saiba onde ela realmente está, sob pena de acabar descobrindo sua verdadeira identidade, Batman pede para que Alfred a tire da Mansão Wayne. O fiel mordomo critica as atitudes de seu jovem patrão ao ver a perseguição de seu carro pela TV, o que é ignorado pelo milionário já que está crente que fez o que fez por um bom motivo. Depois de uma breve discussão sobre seus métodos com Alfred, Batman volta

a ser apresentar à sociedade como Bruce durante sua festa de aniversário em sua casa. Ele se encontra com Lucius Fox e acaba descobrindo que um aparelho roubado de suas indústria pode fazer com que a água envenenada por Crane se transforme numa dose maciça de seu alucinógeno, o que causaria a destruição de Gotham. Quando está prestes a voltar para a ação, Bruce tem uma surpresa: Ra's Al Ghul está em sua festa. O milionário descobre que, na verdade, é apenas um homem que se diz ser seu antigo líder, mas para seu espanto quem está mesmo ali é Ducard, que se revela ser o verdadeiro Ra's Al Ghul.

Nesta cena, há um detalhe curioso para quem conhece o vilão nos quadrinhos: o falso Ra's se veste com roupas de cor e figurino praticamente idênticas às do personagem, enquanto que o verdadeiro líder da Liga das Sombras usa roupas de tom escuro. Além disso, o roteiro aqui faz o seu ponto de virada 2 na trama, ou terceiro ato, segundo os conceitos criados pelo escritor Syd Field nos livros "Os Exercícios do Roteirista" e "Quatro Roteiros"²⁴.

Com a revelação da verdadeira identidade de Ra's e de seu plano para destruir Gotham, Bruce é compelido a tomar uma decisão drástica: ele faz um discurso onde maltrata seus convidados para que todos possam sair do local e, assim serem salvos do vilão, sem se preocupar com os problemas de ordem social que isso possa lhe causar, já que visa mais o bem estar do próximo do que de si mesmo. Ra's diz a Bruce que suas atitudes não salvarão a cidade já condenada e o milionário diz que ainda pode salvá-la. Durante a discussão, Ra's revela acreditar que somente a destruição de uma civilização como um todo pode trazer de volta a ordem e a justiça para aquela região e que isso deve ser feito através do medo interno de cada um. Aqui, o roteiro de Nolan e Goyer transforma o personagem numa alegoria a Osama Bin Laden, o líder terrorista que ordenou a queda dos aviões no World Trade Center, em Nova York, no dia 11 de setembro de 2001. A tragédia deixou os americanos traumatizados, especialmente pelo fato de os terroristas conseguirem se infiltrar na sociedade americana e realizaram seus objetivos sem que ninguém desconfiasse, fato que inclusive é utilizado no discurso de Ducard / Ra's, que alega ter colocado membros de sua Liga das Sombras em vários setores sociais de Gotham, inclusive na economia, onde teriam sido rechaçados pelos pais de Bruce.

²⁴ Para Syd Field, elementos mostrados em um outro momento e que podem passar despercebidos pelo público reaparecem e fazem a história ir para uma outra direção.

Os americanos procuram na ficção o que não conseguiram na realidade: impedir o ataque antes que ele acontecesse ou vingar a morte de seus entes próximos, já que o incidente mostrou que a maior nação do mundo não é super poderosa, como se fez acreditar durante muitos anos. Além disso, o vilão demonstra mais um desapontamento com Bruce quando diz que ele foi seu melhor aluno e que deveria estar ao seu lado comandando o exército que visa o fim de Gotham. Aqui temos um ponto para explorar mais a questão psicológica dos personagens: quando era Ducard, Ra's confessou a Bruce que tinha uma filha que lhe foi afastada de seu convívio. Como o jovem também estava longe de seus pais, estabeleceu-se aí uma relação não só de amizade, mas também de pai e filho, que apesar de se respeitarem estão em caminhos opostos e o confronto é inevitável. O exemplo mais famoso deste conflito no cinema comercial americano é o que vemos na trilogia de *Guerra nas Estrelas*, criada por George Lucas no fim dos anos 70, onde o herói Luke Skywalker tem que enfrentar seu próprio pai, transformado em um dos líderes do Império Galáctico, o vil Darth Vader, que deseja que seu filho se una a ele para conquistar a galáxia. Em *Batman Begins*, vemos que Ra's também tem esse desejo paternal de trazer Bruce para o seu lado e quando vê que não vai conseguir, decide destruir seu pupilo para que nada fique no caminho de seu objetivo.

Durante o confronto, capangas de Ra's invadem o Asilo Arkham e libertam Crane (agora assumindo de vez a identidade do Espantalho) e todos os criminosos que estavam lá internados, ao mesmo tempo que a Mansão Wayne é incendiada e Bruce acaba desacordado, mas acaba sendo salvo por Alfred. Os dois se refugiam na caverna e assistem a destruição da Mansão Wayne. O mordomo consola seu patrão pelo triste destino de sua casa lembrando a frase de seu pai: "Por que caímos? Para aprendermos a levantar", para que ele se motive e não deixe que seu antigo mentor realize os seus objetivos na cidade. A partir daí, a trama se baseia na luta contra o tempo para que Batman possa deter Ra's Al Ghul e sua Liga das Sombras, contando apenas com a ajuda de Gordon e Rachel.

Com a chegada de seu terço final, o filme se concentra basicamente no bairro de Narrows, área dos menos favorecidos de Gotham, onde se localiza o Asilo Arkham. Com os internos soltos pela região, a polícia da cidade se mostra ineficaz e truculenta, com exageros de utilização da força. O personagem símbolo deste descontrole é Flass, parceiro de Gordon que tinha negócios com Falcone, e que apareceu nos quadrinhos pela primeira

vez também em *Batman – Ano Um*, de Frank Miller. Por não saber como lidar com a situação, Flass chega a ameaçar civis indefesos com sua arma e fica pior ainda quando é afetado pelo gás do medo do Espantalho, que é espalhado pela população através de uma máquina originária das empresas de Bruce Wayne que foi roubada pela Liga das Sombras.

Como era desejado por Ra's Al Ghul, o pânico se espalha entre os cidadãos, que passam a ver uns aos outros como seus maiores temores internos, e deixam as autoridades sem poder fazer nada. No meio do caos, Rachel encontra Gordon e dá para ele o antídoto para a toxina que lhe foi dada por Batman. O herói consegue furar o cerco policial, que isolou o bairro após os primeiros ataques, e salva Rachel e uma criança que acaba sendo protegida pela jovem promotora. Antes de voltar ao combate, Rachel pede para que ele diga seu verdadeiro nome. Batman acaba revelando sua identidade à moça e, utilizando uma espécie de asa delta embutida em sua capa, ele sai voando pelas ruas de Narrows, causando real terror entre os criminosos, influenciados pela droga. Aqui, o diretor Nolan cria uma ambientação que se relaciona com a empregada em filmes de terror, especialmente os que envolvem criaturas mitológicas, como os mortos-vivos, com uma fotografia mais escura e a utilização de efeitos especiais para dar um aspecto mais fantasmagórico às alucinações mostradas. Com isso, Batman acaba se tornando um temor real entre os criminosos, um tema muito recorrente na mitologia do personagem, especialmente depois de *Batman - O Cavaleiro das Trevas*, também de Frank Miller. Após derrotar um grupo dos comparsas de Ra's Al Ghul, Batman pede a Gordon que dirija seu carro enquanto ele tenta impedir que Ra's espalhe o gás do medo através do trem que corta a cidade. O justiceiro tem seu embate final contra seu ex-mestre dentro de um dos vagões e, com a ajuda do policial, consegue destruir o elevado que levaria o trem até às Torres Wayne e escapa no último segundo, deixando seu inimigo entregue à sua própria sorte e não permitindo que a ameaça iminente se abata sobre a cidade.

No epílogo da trama, Bruce se reencontra com Rachel nos escombros da Mansão Wayne. Os dois têm uma conversa bastante íntima e carinhosa, o que leva a um esperado envolvimento romântico. Mas (como é recorrente em muitas tramas nos quadrinhos), o romance não é totalmente consumado por causa da decisão da mocinha em se afastar do herói por acreditar que ele está imerso em seus demônios internos e teria se perdido de seu verdadeiro “eu”. Como Bruce deseja continuar com sua missão pessoal de proteger Gotham

sem ferir seus entes queridos, ele consente com o afastamento, mesmo que isso acabe por lhe tornar um solitário. Logo em seguida, vemos uma passagem de dia para a noite e um sinal luminoso com o símbolo do morcego nos céus, conhecido pelos fãs do personagem como o Bat-Sinal. Batman aparece no topo do prédio de onde vem a luz e descobre que ela foi criada por Gordon. O policial, promovido a tenente, explica que o justiceiro trouxe esperança ao povo de Gotham, embora o Narrows tenha ficado em estado incurável por causa do gás do medo e pela fuga dos internos de Arkham, inclusive o Espantalho. Gordon também fala do problema da escala no crime: “Nós começamos com semi-automáticas, eles vêm com automáticas. Nós usamos kevlar, eles usam munição perfurante...” Uma questão que não está distante da realidade de nenhuma grande metrópole, seja ela nos EUA ou no Brasil. Durante a conversa, Gordon pede para que Batman investigue um criminoso também “fã de um teatro” como o herói, que deixou um cartão de visitas: Uma carta de baralho com um Coringa. Neste momento, a surpresa final surge para criar maior espanto e admiração do espectador que sabe que aquela carta representa o próximo desafio do Homem-Morcego num possível segundo filme de uma nova série.

O grande mérito de *Batman Begins* é, acima de tudo, saber contar bem a sua história, já que possui as quatro figuras que direcionam o percurso do protagonista, segundo o teórico Eugene Vale: motivação, intenções, dificuldades e (consecução ou não) dos objetivos²⁵. Ao contrário das produções anteriores, a equipe do diretor Christopher Nolan não se permitiu levar ao ridículo de sua proposta e mesclou de forma exemplar vários elementos que compõem a mitologia que consagrou Batman nos quadrinhos desde sua criação em 1949, ao mesmo tempo em que lançou mão de novas criações que se resolviam melhor numa linguagem cinematográfica. Em alguns momentos, Nolan utiliza uma ambientação de filmes policiais dos anos 70 para dar uma sensação de o que estamos vendo na tela não é algo distante de nossa realidade, mas sim um ambiente que parece ser tão familiar para quem vive nas grandes cidades e lida com problemas sociais.

Outro detalhe a ser destacado em sua produção é a busca pela fidelidade nos aspectos físicos dos personagens, em especial nas caracterizações de Bruce Wayne e James Gordon. O ator inglês Christian Bale conseguiu construir bem as três personalidades do protagonista: o jovem atormentado pela morte dos pais, o playboy milionário que só se

²⁵ VALE Eugene. **The Technique of Screen and Television Writing**. Focal Press. 1998. p.151

interessa por futilidades e o justiceiro solitário que utiliza métodos de repreensão e medo em seus desafetos, na tentativa de trazer ordem a um lugar entregue ao caos, como Gotham City. Já o também britânico Gary Oldman surpreende ao deixar de lado as afetações de algumas de suas performances anteriores, como o policial corrupto e viciado de *O Profissionnal* (1994) ou o vilão caricato de *O Quinto Elemento* (1997). O ator consegue dar uma tridimensionalidade ao personagem, um policial honesto que está decepcionado com a polícia, mas que vê em Batman uma esperança para dias melhores. Além disso, a relação dos dois personagens na trama reflete bem como ela foi apresentada desde os primeiros quadrinhos lançados por Bob Kane em 1949. Inicialmente, Gordon não vê com bons olhos um estranho se intrometendo num trabalho que, em tese, não é seu. Mas aos poucos, os dois acabam tendo um respeito mútuo e acreditam que só têm a ganhar com essa aliança.

Com *Batman Begins*, os estúdios Warner, a DC Comics e Nolan conseguiram o que desejavam desde o início. Uma revitalização do personagem mais cultuado da editora de quadrinhos para outro meio de comunicação, no caso o cinema. Além disso, a franquia cinematográfica voltou a render bons lucros para o estúdio (embora o recorde ainda seja do rival com os filmes dos X-Men, Homem-Aranha e do Quarteto Fantástico). Mas o mais importante triunfo da produção foi mostrar que é possível, sim.

Para 2008, já foi anunciada a continuação de *Batman Begins*. Com o título *The Dark Knight*, uma menção a mais famosa história do herói, *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, Christopher Nolan volta ao universo do Homem-Morcego para mostrar o confronto entre o defensor de Gotham City e seu mais famoso nêmesis, o Coringa, que será vivido pelo australiano Heath Ledger.

3.1.6 – A fidelidade aos quadrinhos em *Batman Begins*

O que torna *Batman Begins* tão bem sucedido em termos de adaptação de quadrinhos para o cinema é o respeito que se tem em relação ao material original. O diretor Christopher Nolan e o roteirista David S. Goyer procuraram encontrar um equilíbrio entre as duas linguagens, coisa que não ocorreu nas produções anteriores nos anos 80 e 90. Assim como em *Superman – O Filme*, Nolan tomou como principal meta realizar sua trama com bastante verossimilhança, tornando as situações apresentadas no filme mais aceitáveis

ao grande público. Outro mérito do diretor é recriar, com bons resultados, seqüências que se tornaram marcantes nas melhores histórias do personagem, como por exemplo, a já citada seqüência em que Batman, cercado pela polícia em um prédio, utiliza um dispositivo para atrair morcegos para o lugar, que o ajudam em sua fuga.

O escritor David S. Goyer também foi feliz ao adaptar as melhores histórias e minisséries do herói realizadas dos anos 70 aos 90 e fazer uma boa composição dos personagens, em que suas motivações são bem claras. Além disso, cada cena faz sentido à trama e não é inserida de forma displicente como outros roteiristas fizeram nos filmes anteriores, na tentativa frustrada de dar às outras produções um ritmo mais intenso a suas histórias. Assim, mesmo que não for familiar às histórias em quadrinhos do herói criado por Bob Kane, já que a trama criada pelo roteirista consegue envolver e prender a atenção do expectador e respeita o bom senso do público. Nolan também deve seu sucesso à escalação do elenco certo para compor seus personagens, além de se pautar pela verossimilhança, como Richard Donner fez com *Superman – O Filme*, em 1978. O Cavaleiro das Trevas conseguiu, finalmente, ser transposto para as telas com real dignidade, num filme em que ele pode realmente se ver e ser visto. Mas não espere que ele agradeça a alguém por isso.

4 – Sin City: Uma nova maneira de ver quadrinhos no cinema

Ao ser lançada em 1991, a série de histórias de *Sin City* criada por Frank Miller para a editora Dark Horse conquistou rapidamente os leitores e também os especialistas em quadrinhos. As tramas são ambientadas em Basin City, que os moradores gostam de chamar de Sin City (cidade do pecado). Na cidade, vivem bêbados, prostitutas, assassinos, marginais, tudo o que se convencionou chamar de escória da sociedade. Nas tramas de Sin City, os protagonistas se revezam, embora haja participações especiais de uma história para outra. Miller criou os roteiros inspirado no cinema *noir*, que ficou popular durante as décadas de 40 e 50. Esse estilo cinematográfico se caracteriza pela violência e pela decadência nas cidades, onde os homens são durões e as mulheres belas e fatais.

O que se tornou o grande destaque em *Sin City* foi a utilização de luzes e sombras nas imagens criadas por Frank Miller. Segundo o especialista Moacy Cirne, o efeito nos desenhos em preto e branco inaugura uma nova fase na iluminação gráfica, mais próxima do cinema. Para Cirne, o claro/escuro é absoluto, onde olhar do leitor se deixa conduzir por uma “luz” de extrema intensidade. Não há tonalidades acizentadas, embora a vida dos moradores de Basin City seja bem cinza, sem esperanças²⁶. O escritor / desenhista permitiu adicionar poucas cores em suas histórias, como em *O Assassino Amarelo*, embora em *De Volta ao Inferno* ele tenha se permitido utilizar uma variedade maior de cores. Além disso, os enquadramentos utilizados por Miller nos quadrinhos se assemelham bastante aos utilizados no cinema.

O sucesso de *Sin City* chamou a atenção de produtores de cinema que queriam fazer uma adaptação das histórias para a tela grande. Mas Miller, que teve uma frustrada experiência em Hollywood após ver seu roteiro para *RoboCop 2* ser destruído pelos executivos do estúdio que produziu o filme, não queria que ninguém de Hollywood se envolvesse com sua obra. Mas ele acabou mudando de opinião quando conheceu o diretor, roteirista, músico e produtor de efeitos especiais Robert Rodriguez.

²⁶ Cirne, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Ed. Vozes. 2001. p135

4.1 – A loucura de Robert Rodriguez

Robert Rodriguez, americano vindo de família de origem latina, se notabilizou no cinema logo com seu segundo filme. *El Mariachi*, lançado em 1992, contava a história de um músico andarilho que é confundido com um perigoso bandido, ganhou destaque pelo pouco dinheiro gasto na produção (cerca de US\$ 7 mil²⁷) e pela sua grande habilidade em criar cenas de ação. Logo, Rodriguez foi convidado a dirigir grandes produções, inclusive a sequência de *El Mariachi*, *A Balada do Pistoleiro*, em 1995. Paralelo a seu trabalho como diretor, Rodriguez decidiu criar uma produtora em sua própria casa, a Troublemaker, para que pudesse editar, compor, escrever, fotografar e dirigir seus trabalhos com custos mínimos, liberdade total e obter resultados de alto nível. Assim, Rodriguez se revelou um diretor bem sucedido ao criar, por exemplo, a série de aventuras infantis *Pequenos Espiões* (de 2001 a 2003). Mas seu passo mais audacioso ainda seria dado.

Fã dos quadrinhos de Frank Miller e sabendo de que o autor não queria liberar os direitos autorais de *Sin City* para o cinema, Rodriguez decidiu realizar um curta metragem de três minutos para mostrar ao roteirista o que tinha em mente para fazer sua adaptação cinematográfica. O diretor, então, o convidou para conhecer seu estúdio e ver como ficaria o filmete. O resultado ficou tão bom que Miller lhe cedeu os direitos e ainda foi convidado por Rodriguez a co-dirigir o filme.

A partir da contratação de Frank Miller, Robert Rodriguez começou a produzir, convocar o elenco e criar as imagens totalmente baseadas nos quadrinhos. Ele decidiu fazer toda a obra com fundos verdes, apenas um cenário real (um bar, onde os personagens se encontram) e muita maquiagem. Rodriguez realizou as filmagens utilizando uma câmera Sony HFC-950²⁸ para conseguir os efeitos desejados. Além disso, o diretor convidou seu amigo de longa data, o realizador de *Pulp Fiction – Tempo de Violência*, Quentin Tarantino, para dirigir uma sequência. Aliás, Rodriguez se inspirou no filme mais famoso parceiro para fazer uma montagem fora de ordem, sem uma narrativa linear, para colocar três histórias de Miller em seu filme, que seriam *A Cidade do Pecado*, *A Grande Matança* e *O Assassino Amarelo*. Além disso, o filme de três minutos criado para convencer Miller

²⁷ **Internet Movie Database.** <http://www.imdb.com/title/tt0104815/trivia>

²⁸ A Sony HFC-950s é uma câmera digital de alta qualidade, que foi utilizada por George Lucas para realizar o último filme de série *Star Wars*, *A Vingança dos Sith*, em 2005.

ainda acabou entrando na abertura do *Sin City – A Cidade do Pecado*. Fora isso, e a adição de cinza na fotografia, praticamente todo o resto foi adaptado sem concessões, resultando na obra que havia adaptado uma revista em quadrinhos de forma mais fiel, tanto na forma estética quanto na de roteiro.

4.2 - A Cidade do Pecado

Embora não seja a trama que abre o filme (que se inicia com o curta de três minutos inspirado no conto *O Cliente Sempre Tem Razão*, além de uma rápida passagem por *O Assassino Amarelo*), *A Cidade do Pecado* é a primeira história que se conclui em *Sin City – A Cidade do Pecado*. A trama é centrada em Marv, homem de aparência e atos rudes, que tenta descobrir quem matou a prostituta Goldie, por quem se apaixonou após uma noite de amor. Ele acaba sendo perseguido pela polícia, se une a irmã gêmea da vítima e descobre que o crime foi cometido por Kevin, jovem canibal e protegido do Cardeal Roark, também envolvido no assassinato.

A adaptação da história se mostra bem sucedida graças ao timing utilizado por Rodriguez e Miller ao dar às imagens em movimento uma “cristalização” que se torna mais marcante para quem lê o conto original e compara com o filme. Embora algumas das situações apresentadas fogem da verossimilhança que se espera de um filme (numa sequência, Marv é atropelado diversas vezes. Numa outra ele é metralhado, mas não morre), os dois diretores se mostram felizes ao retratar os movimentos apresentados no gibi, onde há uma tendência ao exagero em nome da estilização, algo comum na obra de Frank Miller.

Outro mérito está nos efeitos de maquiagem, que fazem o ator Mickey Rourke (ex-galã de filmes americanos nos anos 80) se tornar uma cópia fiel de como o personagem foi desenhado por Miller. Rourke também se destaca ao achar o tom certo para compor o grotesco e esquizofrênico Marv, que é um perdedor, como a maioria dos moradores de Basin City, mas apresenta um estranho código de honra, como por exemplo, não bate em mulher e gosta de arrasar homens que fazem isso. Mas, ao contrário dos heróis clássicos da literatura e mesmo dos quadrinhos, ele não é ingênuo, tem uma visão irônica das coisas e é capaz de cometer barbaridades sem nenhum arrependimento.

Como em todas as histórias de Frank Miller em *Sin City*, o preto e o branco (além do cinza, inserido na adaptação cinematográfica) predominam na fotografia. Mas quando começa *A Cidade do Pecado*, o vermelho e o amarelo surgem na tela, através das roupas e dos cabelos de Goldie. O recurso é utilizado para acentuar a sensualidade da prostituta. O vermelho também é utilizado quando Marv se fere e coloca diversas ataduras brancas pelo rosto. Se o sangue também fosse branco, não teria o mesmo impacto e não seria tão visível. Numa outra seqüência, quando Marv é preso e torturado pela polícia, o sangue volta a ser branco, já que seu rosto está limpo. Rodriguez e Miller também decidiram pôr o vermelho quando Marv soca Kevin durante uma luta para dar maior dramaticidade.

Assim, *A Cidade do Pecado* mostra-se eficiente ao adaptar a obra de Frank Miller, onde coloca todos os elementos que caracterizam o trabalho do escritor: Enquadramentos bem definidos, fotografia e maquiagem estilizados e narração em off mostram a saga de Marv em busca de justiça exatamente como seu criador havia imaginado.

4.3 – A Grande Matança

Robert Rodriguez e Frank Miller resolveram deixar de lado a história de *A Dama Fatal* para contar uma espécie de continuação direta dessa trama. Em *A Grande Matança*, o protagonista é Dwight McCarthy, ex-fotógrafo que caiu na sarjeta após ser traído pela mulher em *A Dama Fatal*. Ele se envolve em uma guerra entre policiais corruptos e prostitutas que moram e trabalham na área chamada de Cidade Velha. Tudo começa quando o tira Jackie Boy, drogado e enlouquecido, tenta forçar uma jovem prostituta a fazer um programa com ele e seus companheiros. Mas eles acabam sendo mortos pela mortal Miho, que faz parte de um grupo de prostitutas guerreiras, lideradas por Gail, amante de Dwight. Ele, ao descobrir que Jackie é um policial condecorado, decide levar seus restos mortais para longe da Cidade Velha para impedir que a polícia cometa um massacre no bairro. Mas eles não contavam que havia uma traidora entre as garotas.

Nesse episódio, aparecem em alguns momentos, além do preto e do branco, o azul e vermelho, curiosamente em cores foscas, que surgem quando raios e trovões iluminam os carros dos personagens. O amarelo também surge no olho de vidro de Manute, personagem que odeia Dwight e faz uma aliança com a polícia para acabar com as prostitutas. É nessa

parte que Quentin Tarantino dirige uma seqüência. Ela ocorre quando Dwight tem um diálogo com o corpo de Jackie Boy dentro de um carro. Fica notória a mão de Tarantino na direção, pois ele, ao contrário de Rodriguez, lança a mão de diversos closes, além de privilegiar diálogos longos e humor negro, como se fosse uma releitura da seqüência em que são apresentados os personagens de John Travolta e Samuel L. Jackson em *Pulp Fiction*.

Em *A Grande Matança*, há uma maior quantidade de cenas inverossímeis, mas que fascinam mais do que causam estranheza ou rejeição. Além disso, aumenta o grau de estilização na história, seja na caracterização dos personagens ou na ação. Mas é aqui também que houve um real tratamento para adaptar a história, já que o próprio Miller admitiu ter aumentado a interação entre Gail e Dwight para se tornar o foco da trama²⁹. Fora isso, a transposição da HQ para o cinema se torna ainda mais prazerosa.

4.4 – O Assassino Amarelo

O último (ou seria o primeiro?) livro de Frank Miller a fazer parte de *Sin City – A Cidade do Pecado* conta a história de Hartigan, um policial honesto (raridade em Basin City) que tenta salvar uma menina que foi seqüestrada em seu último dia de trabalho. Ele descobre que o seqüestrador é filho do senador Roark, que manda na cidade. Mesmo assim, ele decide prender o rapaz e acaba baleando-o gravemente ao resgatar a garota. Mas ele é traído por seu parceiro e acaba levando a culpa pelos crimes. O senador, ao saber que seu filho foi ferido por Hartigan, decide usar sua influência para tornar sua vida um pesadelo, forçando-o a assumir que era pedófilo, quando na verdade era seu filho. Hartigan perde a esposa, é torturado na cadeia, mas agüenta tudo por causa de uma pessoa: Nancy Callahan, a menina que ele salvou das mãos de Roark Jr, e que jurou que lhe escreveria sempre. Oito anos depois, ele pára de receber as cartas e se desespera achando que algo aconteceu com ela. Ele decide, então, assumir a pedofilia para conseguir um acordo e sair da prisão. Após uma rápida investigação, Hartigan descobre que Nancy se tornou uma bela mulher e trabalha como dançarina num bar. Ela vê o veterano policial e se joga em seus braços. O problema é que um grotesco homem de pele amarelada observa os dois. Nessa seqüência,

²⁹ SALEM, Rodrigo. O Pecado Mora ao Lado. **SET**, São Paulo, n.214, p.19-23 abr. 2005.

vemos personagens das outras duas histórias no bar (até mesmo os que já morreram, de acordo com o andamento do filme), que serve como ponto de ligação das tramas, além da garçonete Shellie, a única personagem presente em todas as tramas.

Então Hartigan descobre que caiu numa armadilha e que precisa salvar Nancy mais uma vez. Ele tenta fugir com ela, mas é encontrado pelo Assassino Amarelo, que na verdade é Roark Jr, que sofreu diversas cirurgias para se recuperar dos tiros que o deixaram sem uma mão e sem seu órgão reprodutor. O ex-policia decide resgatar a jovem, que foi levada pelo filho do senador até uma fazenda, e fazer um último ajuste de contas com seu inimigo.

O Assassino Amarelo é a trama mais impactante, tanto em termos de roteiro quanto na parte visual. Além disso, a história é bem mais romântica que as outras e possui um esquema tradicional dos personagens, em que o herói está disposto a se sacrificar em nome de um amor. Na parte estética, saltam aos olhos a esplêndida maquiagem que transforma o ator Nick Stahl numa perfeita reprodução do Assassino Amarelo criado por Miller, além da caracterização de Bruce Willis como Hartigan, que possui um ferimento em forma de cruz na testa, como se mostrasse em seu rosto uma integridade que os outros ao seu redor não possuem.

4.5 – A fidelidade aos quadrinhos em Sin City

O maior mérito de *Sin City – A Cidade do Pecado* é conseguir reproduzir no cinema a iluminação gráfica atingida pelas revistas de Frank Miller. Rodriguez e o escritor/desenhista (e agora diretor) foram extremistas e cuidadosos nos mínimos detalhes para conseguir obter a versão exata do que foi conseguido por Miller nas HQs, da ambientação ao perfil dos personagens. O trabalho foi favorecido por causa da linguagem cinematográfica que Miller já colocava em suas obras, mas nenhum diretor tinha levado a questão da fidelidade até as últimas consequências, resultando num gibi em movimento, em que seus recursos dramáticos são os mesmos que foram utilizados nas HQs.

Ao contrário de *Batman Begins*, que adapta as histórias do Homem-Morcego para um universo mais plausível, Rodriguez e Miller preferiram manter *Sin City* dentro de seu universo, sem se preocupar com a verossimilhança. Mesmo assim, os dois realizaram um

filme que mostrou que há mais de uma maneira de adaptar uma obra para outra, contando com uma boa direção e recursos tecnológicos que tornam possível visualizar novos mundos da maneira mais fiel possível.

Vale ressaltar a adição de novas cores aos quadrinhos que, originalmente, são em preto e branco nas obras originais. Em *A Cidade do Pecado*, como já citado anteriormente, Marv sangra em vermelho, ao contrário dos outros personagens, especialmente porque seu rosto fica cheio de curativos brancos e o sangue não se destacaria. Já em *O Assassino Amarelo*, Hartigan aparece sangrando com a mesma cor em seqüências em que está sob grande tensão. Os diretores provavelmente adicionaram essas cores para dar maior humanidade aos personagens, já que ambos procuram desesperadamente fazer justiça numa cidade dominada pela corrupção e sem esperanças.

O roteiro de *Sin City* praticamente não faz concessões. Ele simplesmente leva para a tela grande os mesmos diálogos que podem ser encontrados nas HQs, assim como as motivações e conflitos dos personagens. Além disso, o trabalho de fotografia digital de Rodriguez foi essencial para a transposição das histórias, sem as quais não seria possível encontrar uma real identificação com os elementos criados por Frank Miller.

Sin City – A Cidade do Pecado modifica o conceito de adaptação de histórias em quadrinhos para o cinema ao se propor uma questão simples, mas que nunca feita por questões diversas, sejam elas mercadológicas ou mesmo tecnológicas: realizar obras cinematográficas completamente (ou quase) idênticas a obras de outras formas literárias em que se basearam. E isso torna o filme uma consolidação definitiva do “gênero” no cinema, aguardando o próximo passo³⁰.

³⁰ SALEM, Rodrigo. *Sin City*. SET, São Paulo, n.214, p.54-55 abr. 2005.

5 – Conclusões

Realizar essa monografia foi um trabalho árduo, pois não há no Brasil uma grande variedade de publicações que discutam a questão dos quadrinhos junto ao cinema. No entanto, foi feito com grande alegria e prazer ao trabalhar as diferenças e semelhanças que as duas linguagens apresentam e verificar que ambas se aproximam bastante, não se repelem ao serem postas lado a lado.

Como citado na introdução, os filmes escolhidos para serem analisados, *Batman Begins* e *Sin City – A Cidade do Pecado* representaram uma modificação e uma inspiração para que fossem realizadas produções cada vez mais fiéis às histórias que estavam adaptando. Prova disso é a realização de *300*, dirigida por Zack Snyder e lançada em 2007, mostra a visão de Frank Miller para a famosa batalha dos 300 de Esparta colocada na tela grande do mesmo jeito que o escritor/desenhista havia idealizado. É claro que isso não seria possível sem a tecnologia encontrada nos dias de hoje, que consegue realizar transposições de imagens e enquadramentos dos quadrinhos para o cinema com maior facilidade do que há vinte anos atrás. Os quadrinhos já são vistos como obras cinematográficas em potencial, já que seus recursos para simular movimentos não diferem muito do recurso de storyboard, onde o diretor se inspira em imagens sequenciais planejadas previamente para realizar suas filmagens.

Assim, a questão da fidelidade das adaptações dos quadrinhos para o cinema nunca se esgota. É preciso continuar a análise deste ponto em relação ao que pode ser produzido no futuro. Apesar de ser bem sucedido esteticamente, *Sin City – A Cidade do Pecado* foi considerado por muitos um filme que não possuía uma linguagem narrativa bem resolvida, como foi concebida por D. W. Griffith nas décadas de 10 e 20, em que os cortes se tornam despercebidos e o público aceitasse essa narrativa de forma natural. Logo, essa é uma questão que precisa ser melhor discutida e analisada em obras que virão.

Mesmo assim, é inegável a contribuição que estes dois filmes trouxeram para a sétima arte, ao mostrar que a união entre as duas linguagens pode produzir obras que não são apenas criadas para gerar lucros mercadológicos, e sim fazem pensar. E isso caracteriza a excelência de um produto bem realizado.

6 – Referências

BAPTISTA, Carlos Eugênio. **Dissertação do Morcego**. Dissertação (mestrado em Comunicação Social) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas: Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1993. p.136

BARBOSA, Alexandre. **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Ed. Contexto. 159 p.

CARNEIRO, Carlos Henrique de Azevedo. Adaptações de roteiros: das histórias em quadrinhos para o cinema. 2005.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Ed. Vozes. 2001. p135

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 223 p.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. M.Books do Brasil. 2005. 215 p.

MILLER, Frank. **Batman: O Cavaleiro das Trevas – Edição definitiva**. São Paulo: Panini Comics. 2005. 516 p.

MILLER, Frank. **O Assassino Amarelo**. São Paulo: Devir. 2005. 240 p.

_____, _____. **A Cidade do Pecado**. São Paulo: Devir. 2005. 240 p.

_____, _____. **A Grande Matança**. São Paulo: Devir. 2005. 240 p.

MILLER, Frank; MAZZUCHELLI, David. **Batman: Ano Um**. São Paulo: Panini Comics. 2005. 240 p.

MOORE, Alan; Boland, Brian. **Batman: A Piada Mortal**. São Paulo: Editora Abril Cultural. 1989. 65 p.

MORRISON, Grant; McKEAN, Dave. **Batman: Asilo Arkham**. São Paulo, Editora Abril Cultural, 1990. 200 p.

Na Trilha do Morcego. **Batman Magazine**. São Paulo: Editora Abril Jovem. 1995. 34 p.

PATATI, Carlos e Braga, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Ediouro. 2006. 231 p.

SALEM, Rodrigo. No Coração das Trevas. **SET**, São Paulo, n.216, p.28-34 jun. 2005.

SALEM, Rodrigo. O Pecado Mora ao Lado. **SET**, São Paulo, n.214, p.19-23 abr. 2005.

SHUTT, Craig. A Sombra do Cavaleiro. **Wizard**. São Paulo, v.8, p23-27, março. 1997

TEIXEIRA, Rafael. A Indústria dos Quadrinhos. **Cadernos de Comunicação**. Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, 2003. 72 p.

VALE, Eugene. **The Technique of Screen and Television Writing**. Focal Press. 1998

Outras fontes

Referências eletrônicas:

BATMAN – Edição Especial. Direção: Tim Burton. Produção: Jon Peters e Peter Guber. Warner Bros. c1989. 2 DVDs

BATMAN & Robin. Direção: Joel Schumacher. Produção: Peter Macgregor Scott. Warner Bros. c1997. VHS

BATMAN Begins. Direção: Christopher Nolan. Produção: Charles Roven, Emma Thomas e Larry Franco. Warner Bros. c2005. 2 DVDs

BATMAN Eternamente. Direção: Joel Schumacher. Produção: Tim Burton e Peter Macgregor Scott. Warner Bros. c1995. VHS

BATMAN, O Retorno – Edição Especial. Direção: Tim Burton. Produção: Jon Peters e Peter Guber. Warner Bros. c1992. 2 DVDs

Internet Movie Database. Disponível em <http://www.imdb.com/>. Acesso em 06 jun. 2007

PARDINHO, Vinícius. **Cinema e histórias em Quadrinhos.** Disponível em <http://www.ufscar.br/~cinemais/artcinehq.html>. Acesso em 17 mai. 2007

SIN City. Direção: Robert Rodriguez; Frank Miller. Produção: Elizabeth Avellan. Buena Vista Home Entertainment, c2005. 1 DVD

SUPERMAN - O filme. Direção: Richard Donner. Produção: Pierre Spengler. Warner Bros. c.1978. 3 DVDs.

7 – Apêndices

APÊNDICE A – Comparação das cenas de Sin City – A Cidade do Pecado com desenhos de Frank Miller



Devon Aoki é Miho em *Sin City – A Cidade do Pecado*



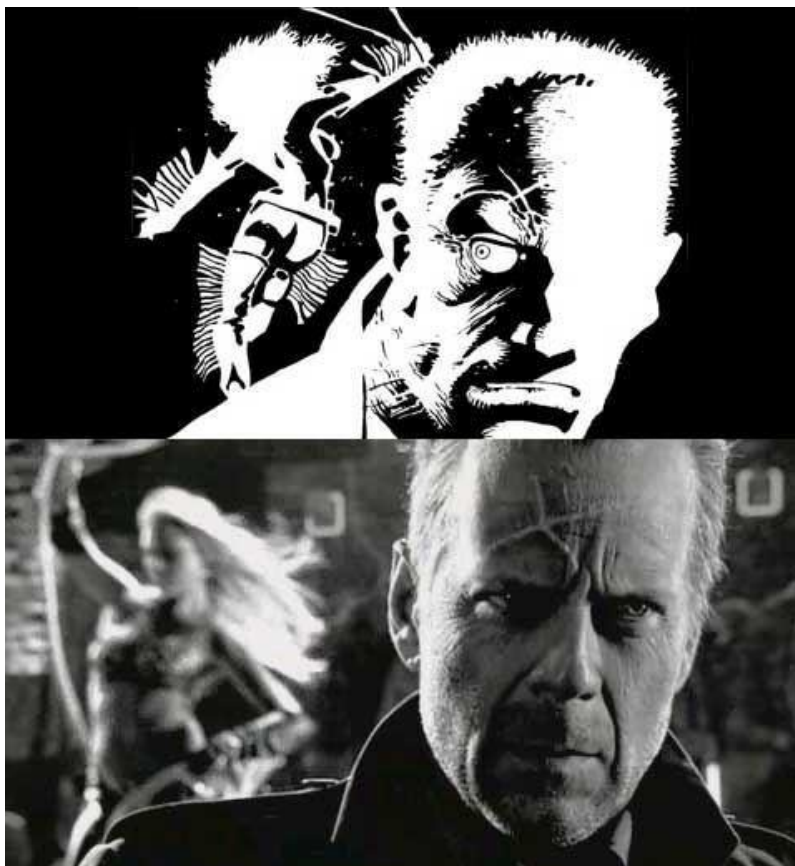
Clive Owen vive Dwight em *Sin City – A Cidade do Pecado*



Benicio Del Toro e Clive Owen em *Sin City – A Cidade do Pecado*



Cena do episódio *O Assassino Amarelo*



Bruce Willis é Hartigan em *O Assassino Amarelo*



Nick Stahl é *O Assassino Amarelo*



Cena de *A Cidade do Pecado*

...NOT MY LOOKS
OR ANYTHING
ELSE ABOUT ME.
DAMES WITHOUT
A TENTH OF
WHAT YOU HAD
TO OFFER WRITE
ME OFF AS
THE MACHO
PIG I AM.



Mickey Rourke é Marv em *A Cidade do Pecado*